COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2006 10月号 No.077
平成18年10月1日発行（毎月1回1日発行） 第7巻 第10号 通巻第77号

ARCADIA アルカディア

特別定価690yen
eb! enterbrain

●GOLI氏描き下ろしイラスト連続掲載!!
ビート・レイジング
GuitarFreaksV3
DrumManiaV3
DanceDanceRevolution SuperNOVA
ポップンミュージック14 FEVER!
BEMANI
トップランカー決定戦
Archive

［特別付録］
Quest of D Ver.2.02b
護符の継承者
EXカード「Persimmon」

●大容量攻略特集!
三国志大戦2
機動戦士ガンダムSEED DESTINY
連合vs.Z.A.F.T.II
Virtua Fighter5 REVISION1

●新登場新作群!
GUILTY GEAR XX ACORE
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
虫姫さまふたり
スピリッツ オブ ジオン
～修羅の双星～
雷電IV

旋光の輪舞SP

WORLD CLUB
Champion Football
European Clubs 2005-2006

独・仏参戦！史上最多の欧州6カ国、21チームへ！

欧州の有名クラブチームの選手カードを駆使して全国のプレイヤーと対戦する「WCCF」。
そのステージがついに拡大！前作のイタリア、イングランド、スペイン、オランダに続き、
待望のドイツとフランスが参戦。興奮沸く新たな舞台で、王者の栄冠を手に入れよ！

England
アーセナル
チェルシー
リバプール
マンチェスター・ユナイテッド
ニューカッスル・ユナイテッド

Holland
アヤックス
フェイエノールト
PSVアイントホーフェン

Germany
バイエルン・ミュンヘン

France
リヨン
マルセイユ
パリ・サンジェルマン

Italy
A.C.ミラン
ASローマ
インテル
ユベントス
ウディネーゼ

Spain
FCバルセロナ
ベティス
バレンシア
ビジャレアル

セガ公式URL http://sega.jp/ セガAMユーザーサポート AMusersupport@soj.sega.co.jp

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2006年10月号(No.77)

http://www.arcadiamagazine.com/

目 次

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)

表紙の裏

今日はG.S.O.、S.S.S.、鳴神家とか面倒くさいことカンケー無しに大パーティー。ホント珍しくみんなそろっちゃったから、ガンガン盛り上がっていくわよー。さあ、ツィー坊決めちゃいなさい!
はぁ～い! 『旋光の輪舞SP』、はぁじまるよ～!

弾幕対戦アクションシューティング『旋光の輪舞』が、パワーアップして戻ってきた! ゲーセンで再び華麗な弾幕の輪舞を見せ付けろ。これから始める人や、初心者は今回の基礎攻略は必読だぞ!
(記事は54ページから)

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)

ストライクノワール解禁!

すでにweb配信が始まっているSEEDシリーズ最新作「機動戦士ガンダムSEED C.E.73 STARGAZER」。今月号では、そのスターゲイザーに登場する「ストライクノワール」の紹介&攻略。そして31機体にも及ぶ旧機体の攻略も一挙掲載!

アミューズメントマシンショー新作特集号!

ギルティギア・新作がついに登場! 今度はアクセントコア!!

新バージョン登場! 白レン解禁!!

今度の虫姫は、姫さま? が……ふたり!?

超硬派シューティングの正統進化を見よ!

2号連続クエD付録EXカード……今後は柿!?

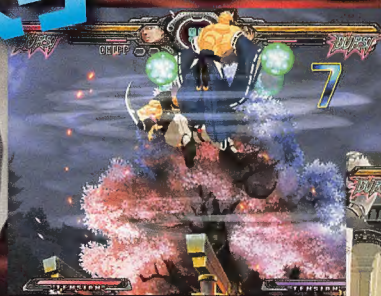
今月号の付録・EXカードは柿!? 見た目に惑わされるな! クエDプレイヤー納得の1枚! その効果のほどは112ページに掲載しているので、そちらを要チェック!!

掲載ゲームタイトル

連載記事

スクープ！

至高の2D対戦格闘ゲームに待望の最新作が登場！

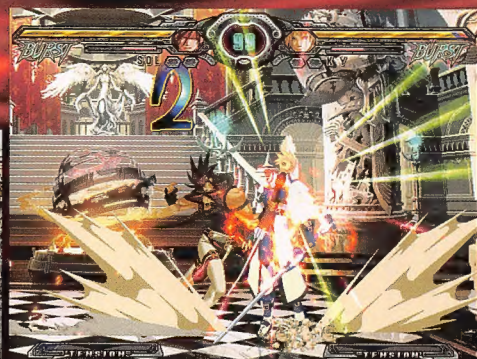
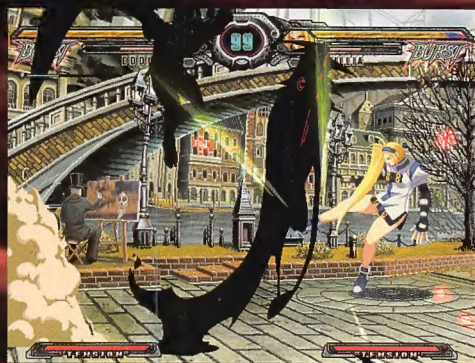
GUILTY GEAR XX Λ CORE

ギルティギア イグゼクス アクセントコア
■メーカー：アークシステムワークス／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：未定
■使用基板：NAOMI GD-ROM

闘劇では毎回大盛況の2D対戦格ゲー最高峰、『GGXX』シリーズ。昨年9月末に『SLASH』が登場したばかりだが、早くも新作の情報が！新キャラこそ居ないものの、多くの新要素を引っさげての登場だ！

※画面写真や記事内容は開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

NEW FACTOR Ⅱ 新技や独自要素の追加でキャラクターが生まれ変わる！

プレイヤーキャラは全23キャラと『SLASH』から変わっていないが、どのキャラも多くの変更や新技の追加を受け、単なる『SLASH』の延長ではない、新たな闘い方が可能となっている。

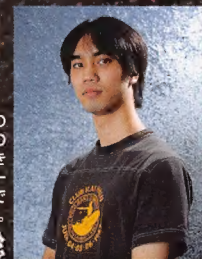
その変更は新技追加だけにとどまらず、通常技のほとんどが特定の方向性で調整されていたり、ガトリングルートが大幅に減っていたりと、「生まれ変わる」という表現にふさわしい変化を遂げているキャラも居るのだ。中には、これまでに聖騎士団ソル（チャージゲージ）やA.B.A（モード切り替え）が持っていたようなキャラ特有の要素を、新たに手に入れたキャラが居るとの噂も!?

エディの分身は健在のようだが、写真にある分身の攻撃は、これまでに無かったもの。分身の攻撃が変更されれば、新たな連係や連続技が作れそうだ。

ソルの新技が見事、カイにさく裂！ 2ヒットの表示が出ているので多段技なのか？ 見た感じでは相手を浮かせられそうだが……。興味は尽きない。

『ΛCORE』の真相に迫る!

開発スタッフインタビュー

森 利道

初代『GGX』から開発に参加しており、『SLASH』ではディレクターとしてあらゆる作業を担当。今作ではプロデューサーを務め、石田氏ら若手開発陣を後ろから支えている。

石田 聡

アークシステムワークスのホームページでは「ロボ石」の名でおなじみの、格ゲー好き開発者。今作ではプランナーとして、初心者からマニアまでうならせる仕上がりを目指す。

――今回、若手の石田さんが開発の中心に参加されていますが、その経緯を教えてください。

森　今回は若い、新しい感覚を入れたかったんです。石田君などは、『GGX』の後にもゲームをやってきた世代。彼らの感覚でゲームを作れば、新しいものが出来ると思うので。それに『SLASH』が出たころ、石田君は「あれはミス調整です！」と胸を張って言ってくれたんです。その流れもあって、「じゃあ、お前やってみろよ」と（笑）。

石田　僕、かなり失礼なこと言ってますね（笑）。

森　面と向かって言ってきたから、こいつは面白いと。石田君は『GGX』を熟知していますしね。

石田　本作の新要素や変更点が、僕の答えです。

――タイトルの『Λ CORE』には、どんな意味が込められているのでしょうか？

森　本作では、格闘ゲームとしての「核心」（core）であるシステム、立ち回り、連続技といった部分に、新たな「特有の要素」（accent）を導入したい、との思いから、タイトルとして採用しました。

――新キャラが居ないため、調整版という印象を受けるプレイヤーも居ると思うのですが……。

石田　今回は新システムの追加が大きいと思います。これによって、別の楽しみ方ができるようになっていますので。開発に関しては、調整という意識を持っていると『#RELOAD』の延長になってしまうので、一から作り直すつもりで取り組んでいます。攻撃面、防御面共にバリエーションを増やしていますので、期待していてください。

――その新システムの一つ、フォースブレイクにはどんな性能の技があるのでしょうか？

石田　単に性能の高い技というより、クセがあって立ち回りのアクセントになる技が多いですね。特殊やられ系が多いのですが、連続技に組み込むだけでなく、立ち回りでも使ってほしいです。

――立ち回りでの差し込みから大きなリターンを取る、といった感じですか？

石田　そうですね。後は、ガードされても有利になるような技もあったりします。

NEW FACTOR II 闘いの定石を一新する新システムの数々！

『#RELOAD』や『SLASH』はキャラ面での追加＆調整が主な新要素で、ゲームシステムはほとんど手を加えられなかった。だが、『Λ CORE』ではそのゲームシステムにメスが入り、いくつもの新要素が追加！　連係や連続技はもちろん、立ち回りに影響するシステムもあるので、これまでとは一味違った闘いが楽しめそうだ。

フォースブレイク

テンションゲージを25％消費して、対応した必殺技の強化版を出すシステム。各種ロマキャンに並ぶ性能があれば、戦術の幅がかなり広がりそうだ。

新やられ動作

写真の「地滑りダウン（仮）」は、滑り中の相手を拾って連続技に移行可能。このほかにも壁に張り付くようなダウンなど、やられ動作がかなり増えている。

投げ抜け

「投げられた瞬間に投げ入力」で、通常投げを抜けられるようになった。地上投げだけでなく空中投げも抜けられるが、どちらもタイミングはかなりシビア。

スラッシュバック

「相手の攻撃が当たる瞬間にガード方向＋S・HS同時押し」で行なえる防御方法。ガード硬直は直前ガードより短いが、失敗した場合は少しの間ガード不能に！

NEW FACTOR III 背景やボイスも全面的に刷新！

画面写真を見てもらえば分かる通り、これまではマイナーチェンジの多かった背景の大半が、『Λ CORE』では新しく描き直されている。さらに、ボイスはブリジットのロジャー（クマ）やA.B.Aのパラケルス（武器）に至るまで、すべて新たに録り起こされているとのこと。新鮮な感覚でプレイできると思われるので、ファンは楽しみに待つべし！

――では、キャラクターの面ではどのような方向性で開発されているのでしょうか？

森　『SLASH』では競技性を重視するあまり、そう快感の部分を忘れていた側面があったと思うんです。とんがった部分を丸く、綺麗にしようとしたら、やれることが少なくなってしまったと。

石田　コンセプトを壊さず、押さえ込みつつ新しいことをさせようとしたのが、よくない方向に出てしまったのでは、と。「ミス調整」と言ったのはそういうことです。少し大げさですが……。

森　今回はそれに相反して、「とんがらせろ！」というコンセプトで作っています。ですので、全キャラとんがっています。すごい勢いで（笑）。

――新技などはどの程度あるのですか？

石田　最初は『SLASH』で新技が無かったキャラだけの予定でしたが、気付いたらほぼ全キャラに新技や新モーションが追加されていました。ソルはクリーンヒットを実用的に調整していますし、ほかにも独自のシステムが追加されたキャラが居ます。中でもエディとスレイヤーは思いっきり変わっているので、注目してほしいですね。

――『SLASH』では苦戦を強いられていた、ロボカイや聖騎士団ソルはいかがでしょうか？

森　もちろん、両方とも強くなっていますよ。

石田　どのキャラのユーザーさんも、期待してもらって大丈夫だと思います。ただ、新要素の多いキャラは稼働後にどんどん伸びるので、そのときのことまで考えて調整をする必要がありますよね。今は、その辺りに頭を悩ませています。

森　今回は調整の人間がプレイヤー出身ということから、難しくなり過ぎないよう気を付けています。やろうと思えばいくらでも難しく作り込めますが、敷居は低過ぎても高過ぎてもダメですから。まぁ、今回はフォースブレイクもありますし、そう難しくない操作で新しい連続技ができるので、だれにでも楽しんでもらえると思います。

――それでは、最後に一言ずつお願いします。

石田　新しく生まれ変わった『ギルティ』を皆さんに楽しんでもらえたらな、と思います。

森　このゲームが出たら遊び尽くしてください。そうすれば多分いいことが待っています、と言っておきます。2D格闘ゲームは、プレイヤーさんが支えてくれれば必ず頑張れますので！

（8月某日、アークシステムワークスにて）

全キャラすごい勢いでとがらせています

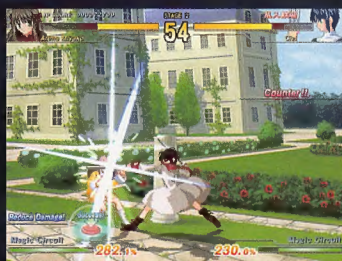
――白き夏の

新たなキャラクターが参戦！

8月10日に発売されたPS2版『メルティブラッド アクトカデンツァ』にて選択できるモードの一つ「家庭用バージョン」をベースにした、新バージョンが登場！　カラーバリエーションが24色より増え、システムや技性能にバランス調整が加えられている。さらに、アーケード版では新たに白レンが使えるようになった！　PS2版で練習し、再びゲーセンへGO!!

白レン

レンの分身にして同体。悪意を帯びた無邪気さで人を誘い、溺れさせる。レンの能動的な性格の具現だが、それが猫のものか少女のものかは定かではない。

アーケード版では最強の一角だったキャラたちにも、技性能にかなりの変更が加えられている。

レデュースの表示や、右上の乱入歓迎の文字も気になるところ。

白レンの技はレンに酷似しているものが多いが、必殺技は異なるものを持っている。CPU専用キャラ時の技性能は総じて高く、多くのプレイヤーを苦しめたが……プレイヤーキャラとしての性能は果たしてどうなるのか？

PS2版からさらにグレードアップ！

タタリ再び

2006年秋、MBAC ver.B 始動!!

第44回アミューズメントマシンショーに出展！

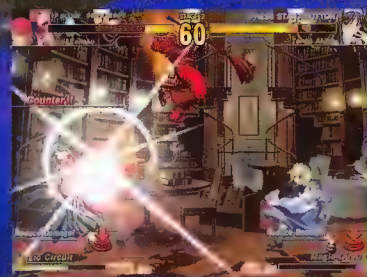
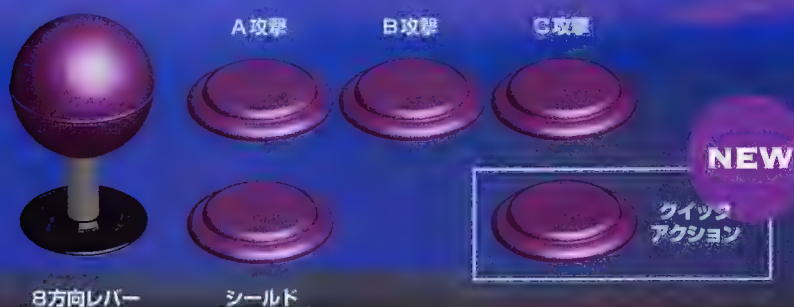
MELTY BLOOD Act Cadenza Version B™
Through the Looking-Glass, Northern Light transparently

メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2006年秋予定
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text:メルブラ塾(半蔵門支部)

※画面写真、情報は開発中のものです。

操作性が向上!! ボタンの追加

A攻撃　B攻撃　C攻撃
NEW クイックアクション
8方向レバー　シールド

クリティカルと見分けづらかったカウンター表示の色と、エフェクトが変わっている。これでカウンターの確認が容易となった。

ボタン連打でダメージを軽減できたレデュースは、**「特定のフレーム」**でのみ受け付けるように変更されている。今回は思い切りボタンをこするとダメージ軽減できないぞ！

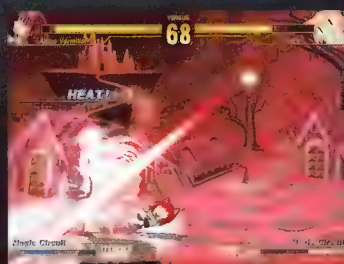
システムもより快適に！

システム面も細かく変更が加えられている。その中でも新たなボタン「クイックアクションボタン」の追加が目立つ。投げや強制開放など、ボタンの同時押しが少々難しかった操作が、クイックアクションボタン一つで確実に出せるようになった。**「レバーニュートラル＋クイックアクションボタン」**で強制開放が、**「←or→＋クイックアクションボタン」**で投げが入力できる。もちろん、同時押し操作も従来どおり受け付けている。

レコ、新たな冒険の旅へ！

ついに情報公開となったケイブ最新作『虫姫さまふたり』。その第一報として、今月は開発者インタビューとともに画面写真を大公開!!

虫姫(むしひめ)さまふたり

レコ

[illegible]が森の維持神さま。友達のカブト種の甲獣キンイロに乗る。彼女の使うサクレツの実は浄化作用が付いてパワーアップしている。

「困っている子がいるのに黙ってられないよぉ。」

パルム

森の神だったアキの弟で、うたかたの神殿の女王ラーサの子供。レコに会う為ドラゴン種の恐獣ハイローに乗ってやってきた。

虫姫さまふたり
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：2006年冬予定
■使用基板：-

「虫姫さまふたり」に迫る!!
開発スタッフインタビュー！

――まず、お二方のご紹介を兼ねて、本作でどういったゲーム部分の制作を担当されているかお聞かせください。

IKD　システムまわりなどの企画的なことと、おおまかな物語の筋書きなどです。といっても、物語に関してはこんな感じでみたいな……。まぁ、いつもと同じですね。

野村　自分はスタッフ間の絵的なイメージをまとめて、キャラクターをそこに落とし込んでいく。全体としての世界観を締めてまとめていくといった作業です。

――最新作は『虫姫さま』の続編とお聞きしたのですが？

IKD　このタイトルロゴを見ていただくと分かりますが……、え～正式なタイトルは『虫姫さまふたり』といいます。

――ふたり!?（一同笑）

IKD　そうですね（笑）。前作『虫姫さま』は自機が1種類で武器選択といった、むか～しのシューティングを現代風にアレンジしたものなんですけど、キャラ選択をさせたいという想いはあったんです。今回それを採用しようと思ったんですけど、レコをどちら側に持ってくるかで悩みまして……。本来の物語からすれば、レコは最後に居るべきなんですよね。でも、キャラクターが好きで遊んでくれるプレイヤーには、レコが使えないのはどうかなと。ラスボスにするという手もあるとは思うんですけど、ここはあえて主人公側に設定して、2キャラでペアというのもいいかなと。それと続編の「2」を掛けて、「ふたり」なんです（笑）。

――ということは、プレイヤーキャラごとに明確なキャラ性能差を持たせたゲーム性に変わると考えても？

IKD　前作でいうところのショット切り替えがありませんね。もう単純に、いわゆるショットタイプが個々のキャラクターに依存している形になります。そして今回も限りなくシンプルなゲーム性にしようというのはありますね。前作が「どれだけ具無しラーメンで勝負できるか？」といったところがポイントだったので。そこは今回も外したくない。

野村　代わりに背景の仕掛けとか、前作のプレイヤーに向けて、オブジェのフィーチャーを増やしたりしてますよ。

――画面写真を見れば一目りょう然なんですが（笑）、前作で好評を博したモードセレクトはどうなるんでしょうか？

IKD　本音を言えば、手間を考えると作りたくないんですよね（笑）。でも、外せない要素ではあると思っています。元々『虫姫さま』は、昔ながらのシューティングゲームを今この時代で作りたいという思いで制作したんですが、それが市場に受け入れられない場合の不安があった。それで保険の意味も込めてマニアックを作ろうと（笑）。今風なモノもちゃんと入れておいて、やりたいことを新たに提示していく。そもそもはそれがきっかけですね。

――では、作り手側としてプレイヤーに提示したかったものが、『虫姫さま』のオリジナルモードに当たると？

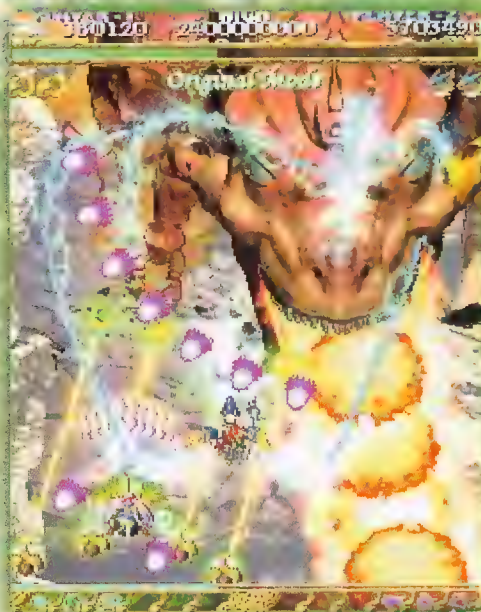
IKD　前作はそうです。ただ、今回はそれぞれのウリをもう少し明確にして、両方を提示していけるかなと思います。

「虫姫さま」シリーズとは――

[illegible]や、美麗なグラフィックと強烈な弾幕で全国のシューターから絶大な支持を受けた名作。隠しコマンドで出現する超絶難易度のウルトラモードは、今なおシューティング史上で他の追随を許さない。また、コタニ氏デザインによるレコ姫のキャラ人気は高く、翌年にスピンオフタイトルとなる『パズル！ 虫姫たま』（ケイブ/2005年）などが発売されたりもした。

はみだし虫姫さま　**インタビューこぼれ話・其ノ壱：**一度でもショー会場のケイブブースへ足を運んだ読者であれば、その力の入れ方をご存じだと思うが「ショー会場では変化球投げてなんぼですから」とはIKD氏。「ほかのメーカーさんが直球なら、ウチは変化球を投げるしか無いので（笑）。社長からも「ほかとは違うことをやれ!」って言われてますからね」とのこと。今回のショーも変化球で真っ向勝負？

AMショーにプレイアブルで出展決定！

幕張メッセを会場に9月14日～16日（一般入場は16日のみ）の日程で開催される、第44回アミューズメントマシンショーに『虫姫さまふたり』の出展が決定された。AMショーVer.を一足早くプレイできるこのチャンスを逃す手は無いぞっ!?

選んだキャラによって性能差が!!

※画面写真は開発中のもので、製品版では変更となる可能性があります。

STORY

今とは違う時間軸。
恐獣が栄える辺境の地に、ニンゲンの里がありました。
気位の高い女王ラーサが治める、うたかたの里。
人々は恐獣と共存し、小国ながらも平和な[illegible]ていました。

あるとき、里は甲獣の襲撃を受けました。
この地域では見慣れない昆虫種です。
甲獣は、その大きな身体で人々の住家を潰し、ニンゲンに有害なレヴィセンスを羽から振りまき、里をめちゃくちゃにしました。

国を守るために立ち上がったのは、ラーサの第一王子アキ。
アキは恐獣を従え、甲獣相手に戦いを挑みました。
戦いは長期化しました。
一体退けても、すぐにまた別の甲獣が襲っ[illegible]からです。
次から次へと現れる甲獣……。
その原因を突き止めるため、アキは一人、甲獣たちの神が棲むといわれるシンジュが森へと旅立ったのでした。

アキが国を空けてしばらくして、甲獣の攻撃はやみました。
けれど、アキは戻ってきません。

女王ラーサは、愛する息子の帰りを待ちました。
気が遠くなるほど長い月日を待ちました。
数多い王子の中でも、勇敢で聡明なアキは女王にとって特別でした。
自分の跡を継ぐのはアキしかいない。
アキはきっと帰ってくる。
全てが解決しアキが国へ戻ったら、王位を継承させようと心に決めていました。

しかし、シンジュが森の捜索隊からもたらされたのは非情な報告でした。
アキはホシフリの里の娘レコによって殺されたというではありませんか。

「よくも、私の大事なアキを殺したわね！ぬぅ、小娘めっ、絶対許さない！」

女王はすぐにシンジュが森への出兵を考えました。
シンジュが森は甲獣の支配する森。
森は危険なレヴィセンスで満たされており、真っ向から戦いを挑んでも勝ち目がありません。
女王は閃きました。

「ここは単純なパルムを行かせて……クックックッ」

捨て駒として挙げられたのは、まだ幼さの残る八番目の王子パルム。
パルムは純粋で素直で母親を慕っていましたが、女王にとってアキ以外は大勢の息子の中の一人でしかありませんでした。

「心優しいお前の兄は、シンジュが森に棲む醜い女に残虐非道な手口で殺された」

女王はパルムをあおり、告げました。

「シンジュが森からレコをおびき出して来れば、お前に王位を譲ろうではないか」

母王の提案はパルムにとって思いがけないチャンスでした。
兄の敵を討つための大役、しかも王位を継承することで自らの寿命は延び、地位も得られる……。

「母様、僕、絶対にその女を連れて来るよ！」

翌朝、パルムはお気に入りの恐獣を駆り意気揚々とシンジュが森[illegible]。
[illegible]王位を継承できる子[illegible]られても問題ない。
そんな女王の思惑は露知らずに。

今風なモノもちゃんと入れておいて、——やりたいことを新たに提示していく

——二人のプレイヤーキャラをデザインするに当たって、どのようなコンセプトがあったのでしょうか？

野村　今回のキャラクターデザインに関しては、フリーのイラストレーターであるHACCAN氏にお願いしています。で、その方からの提案もあって、パルムはチベット風の国から来た少年。レコの方は前作にアレンジを加えているんですけど、セーラー服の衣装モチーフはそのまま。そこにファンタジー風な装飾を入れて、ちょっと露出を高めにと。この部分はIKDから「入れてっ！」と要望されまして（笑）。

IKD　そうですね。僕の判断ですね。

野村　「ばっさり切っちゃって」みたいな。

IKD　そしたら、本当にばっさりしたデザインが……（笑）。

野村　当初は背中が少し見えるだけだったのが、少しの布だけでつながってるようになっちゃったんですよ。前作でアキからもらった王の証は、デザイン的に収まりがよい胸元へ。後は少し貴金属などのアクセサリー類を身に着けて神様らしく。レコは、今作では神様ですからね。

——ではストーリーは、完全に前作の流れを汲んでいると。

野村　元々、レコはじっとしてるのが駄目なキャラと思ったのもあるんですが、とにかく森から抜け出させようと。そのきっかけになる少年・パルムが現れて、一緒に世界を旅して回る。まぁ、レコがシンジュが森を抜け出したので、抑える神が不在になって、後で何かが起こるということも物語に絡められるかとも思ったんですが……。

——シンジュが森を含めて、もう少し広い意味での世界が『虫姫さまふたり』で物語の舞台になるわけですか？

野村　ストーリー性を重視した結果ですかね。それで進められたらいいなという想いと、後は前作の虫型甲獣、実はグラフィック側としては、もう種類が居ないというのがありまして……（苦笑）。1面からボスを恐竜にしたりして、森の外には違う世界があるという設定をしていきました。

IKD　『ドラ○エ』から『2』みたいな感じですね（笑）。

野村　ただ、おかげでザコの使い回しができなくってしまったんですよ。全ステージに同じ虫を使うことができなくなってしまって、ステージが進むごとに出てくる敵キャラが全部違うという。そこに生息している生物を細かく想定したので、デザイン量も半端じゃなかった。シンジュが森の外は、海があったり、辺境の地があったりもします。

IKD　物語の流れに沿った形で、各ステージが組まれているんですよね。一見バラバラなんですけど、ちゃんとした流れでストーリー的にはつながっている状態なんです。

野村　あ、それと二人でやるとセリフが多いんですよ。一人でやってもある程度はしゃべるんですが、ペアだとほぼ掛け合いになります。そうやってステージを進めていくうちに、お互いが仲良くなっていく過程を知ってもらいたい。ゲーム中だと極小のドット絵になってしまうので、そこをセリフとかデモ絵で何とか表現できないかなと。まぁ、レコは頭の中身が子供みたいなものなので、9歳のパルムと子供同士で釣り合いも取れていいかなぁ～みたいな感じです（笑）。

——では最後となりますが、『虫姫さまふたり』の稼働を心待ちにする読者へ向けたメッセージをお願いします。

野村　とにかく、もう休みを返上してスタッフ一丸となって頑張っています。この情熱をプレイヤーの皆さんにお伝えしたいので、稼働したら遊んで見てください。あとショー会場のブースにも、ぜひ遊びに来てください（笑）。

IKD　今回は『虫姫さま』のシンプル路線を踏襲しつつ、今風でかつ派手なテイストに仕上げるつもりです。前作が「ちょっと物足りなかったかな……」といった人でもいけるんじゃないかなと思いますし（笑）。当然、前作のオリジナルモードを気に入っていたプレイヤーたちにも、ちゃんと遊んでもらえるよう入れ込んでいます。とにかく、できるだけ多くの人に遊んでもらえればなと思いますね。

——本日はお忙しい中、本当にありがとうございました。

（敬称略　2006年8月某日　株式会社ケイブ本社にて収録）

PROFILE

IKD（写真右）
ゲーム事業部・部長。『虫姫さまふたり』ではシステムディレクターを務める。いわゆる弾幕シューを世に送り出した人物。

野村秀樹（写真左）
アーケード開発グループ・チーフデザイナー。本作においてはメインデザイナーを務め、グラフィックの総括も担当する。

はみだし虫姫さま　インタビューこぼれ話・其ノ弐：まさに文字通り、ケイブが誇る弾幕シューティングの代表作となった「虫姫さま」だが、その敵弾表示数は……何と最大上限2000発と驚異的な数字であった。IKD氏によると、「ある程度は家庭用のことも考慮して、あれを表示限界にしていたんですよ。実質的にあれ以上出すこともできるんですが、あれを超えると人間には無理です（笑）」だそうだ。

ジオン地球侵攻作戦発動！

倒すべきは地球連邦軍!!

立ちはだかる精鋭部隊！

運命を切り拓けるか!?
修羅の双星!!

機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～

■メーカー	：バンプレスト
■ジャンル	：ガンシューティング
■操作方法	：ザクマシンガン
■稼 働 日	：2006年12月下旬予定
■使用基板	：TAITO Type X

※筐体・画面などは開発中のものです。

Text：田渕健康　協力：閃屋

MOBILE SUIT GUNDAM Spirits of ZEON ～修羅の双星～

ジオンの魂 ザク・マシンガンで 連邦の腰抜けどもを 駆逐せよ!!

ガンダム作品の主人公＝地球連邦軍……などという方程式が即座に頭に浮かぶ輩たちに脅威のお知らせだ！　今回発表された「MOBILE SUIT GUNDAM Spirits of ZEON」は、アーケード初の完全オリジナルストーリーにして、ジオンサイドから見た一年戦争秘話を描くガンシューティングである！　ザクマシンガンを奮い、数に任せて押し寄せる連邦軍を一掃すべし！

遠距離ではザク・バズーカ！

近距離ではヒートホーク！

隠れながらクラッカーでピヨらせろ！

サブトリガーを押したままメイントリガーを引くとザク・バズーカを発射。敵と接近状態にあるときにサブトリガーを押しながらメイントリガーを押すとヒートホークを使用可能。物陰に隠れている状態で、サブトリガーを押しながらメイントリガーを引くとクラッカーを投擲できるぞ。

SUB TRIGGER

MAIN TRIGGER

基本はマシンガン掃射!!

トリガーを引きっぱなしでマシンガン連射！画面の外に銃口を向けてリロードだ。

四種の兵器を使いこなせ！

メインの兵装はザク・マシンガンだが、相手との距離に応じてさまざまな攻撃方法を選べるのも本作の特徴だ。特に、物陰に隠れた時に投げることができる“クラッカー”は、相手の動きを止めることができる優秀な武器。残弾数が少ないので、慎重に使おう。

連邦から身を隠して……

隙を見て反撃!!

画面から銃口を外すと、物陰に身を隠した状態になり、敵の攻撃を受け付けなくなる。同時に、マシンガンの残弾もリロードできるので、タイミングを見計らって身を隠し、銃弾を補充しつつ反撃に出よう！

物語の主役は！ ジオンの傑作MS-06 ZAKU II!!

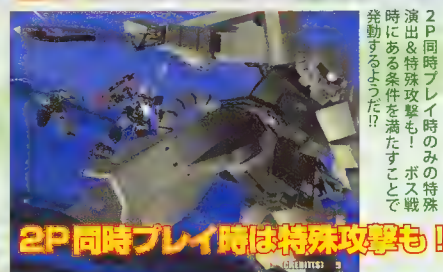
対するは物量で迫り来る地球連邦軍!!

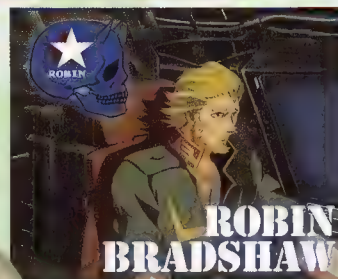
ジオンのエースコンビ その名も「修羅の双星」！

オリジナルストーリーだけあって、登場する主人公も完全新キャラ！　ジオンのエースコンビである修羅の双星・カート＆ロビンが熱い物語を牽引してくれるぞ！　見ての通り、渋みの効いたチョイ悪オヤジ風のパイロット二人で、萌えやハートウォームなぞ一昨日きやがれ！　といったドッ硬派な面構え。ゲーム後半には、驚きの展開も待っている!?

KURT LASWELL

シングルホーンのスカルマークがトレードマーク。状況判断能力に優れ、あらゆる局面で最善の選択肢を見出そうとする歴戦の猛者。その不屈の精神力は、さまざまな場面で修羅の双星を窮地から救う。

魂の煌めきをジオンの名機で刻みつけろ！

2P同時プレイ時は特殊攻撃も！

2P同時プレイ時のみの特殊演出＆特殊攻撃も！　ボス戦時にある条件を満たすことで発動するようだ!?

ROBIN BRADSHAW

ツインホーンのスカルマークがトレードマーク。どんなに窮地に陥っても軽口をたたくのを忘れないホットガイ。やや猪突猛進なところもあり、相棒のカートに諌められる場面もしばしば登場する。

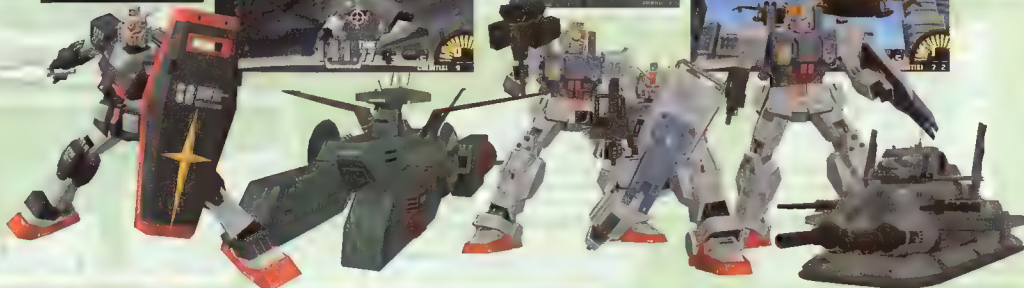
闘いの舞台は全４面！ 名だたる戦場を駆けろ!!

本作を構成しているステージは、一年戦争に登場した激戦地。地上、宇宙を問わずに、修羅の双星は最前線を転戦していくことになる。

ステージの中には、途中でルート選択肢も登場し、それぞれ異なったルートを選んで進撃することもできる。ハードorイージーと分かれているので、腕前に合わせて選択しよう。各ステージの中番、最後にはボス戦が控えているので、道中でバズーカの弾数やクラッカーなどを補充しつつ、決戦に備えるべし！

また、ストーリーが進行していくと、本作オリジナルキャラを始めとして、一年戦争を彩った有名キャラも続々登場する。ジオンのエースたちと轡を並べて戦える喜びを噛み締めながら、連邦のエースパイロットたちの圧倒的戦力に恐怖しよう。

STAGE 1 ジャブロー降下作戦

まずは小手調べのステージ1。ガウからの降下に始まって、ジャブロー内に進入。ドッグの奥にある基地深部を目指せ！　ボスとして登場するのはペガサス3番艦とプロトタイプガンダムだ。

STAGE 2 ニューヤーク攻防戦

市街地での戦闘が描かれるステージ2。ガルマ亡き後のニューヤークを、連邦軍の奪回作戦から死守できるか!?　ボスはビッグ・トレーと陸戦ガンダム。駆るのは、本作で初登場となるMS05小隊！

閃屋姉さんシューター的見解

武器が長物、かつ左側の把手が横についているちょっと変わった構造なので、敵の攻撃を避けるため、即座に画面外へ銃口を向けるには、多少の慣れを要するかも。しかし、その左把手についたサブトリガーには特殊な武器が仕込まれていて、使いようによって危機的状況を脱したり、戦いを有利に展開するといった楽しみがある。ザク・マシンガンという武器を使いこなすのが一つの面白さ。そして、敵の攻撃が仲間に集中しているスキを突いて支援するなど、モビルスーツ戦の臨場感も味わいどころ。二人で遊ぶことをオススメします！

アミューズメントマシンショーに本誌を持参しジオン魂を体感せよ!!

9月16日（土）に開催されているアミューズメントマシンショー・バンプレストブースへ本誌を持参すると、なんと優先的に『機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～』を試遊することができる！

開催日時・場所などの詳しい情報は、68ページに掲載しているので、そちらを参照していただきたい。一人で来場し、かつ運が良い人は、ケソバル兄さんや閃屋姉さんと一緒にプレイすることができるかも!?

並んでいる間に、このページを広げておこう！

※このチェック欄にチェックが入っている場合は無効となります。

雷電IV RAIDEN IV

全国のシューティングファンよ今ここに集え！

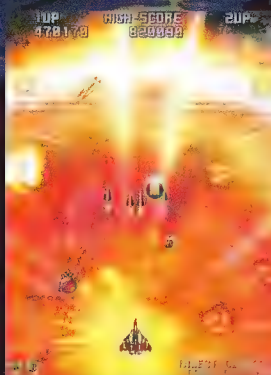
長年にわたって、縦スクロールシューティングファンに愛され続けている『雷電』シリーズ。初代『雷電』の誕生から16年、シリーズ8作目となる最新作がついに発表された！

雷電IV
■メーカー oss
■ジャンル ューティングゲーム
■操作方法 方向レバー+2ボタン
■発売日 定
■使用基板 定

Text: たてしゅ

シリーズ伝統の面白さは健在！

『雷電』シリーズは、近年主流となっている"弾幕系"とは一線を画す縦スクロールシューティング。敵が自機に向かってどんどん速い弾を狙い撃ちしてくる、クラシカルなタイプだ。そして特筆すべきは、敵を倒したときの爽快感。大きな爆発音や飛び散る破片といった演出が派手で、気持ちよくプレイできるタイトルだ！　また自機や戦車など、緻密に描かれたメカも人気の秘密。

敵の弾はどんどん自機に向かって飛んでくる。一瞬の判断ミスが命取りに！

ピンチになったらすかさずボンバーを使おう。画面中の敵と敵弾を一掃できる！

メインショットは3種類

取得するアイテムによって変化するメインショット。本作では1Pと2P[illegible]

バルカン

初期状態で装備しているショット。パワーアップすると弾が扇状に広がり、画面の広範囲をカバーすることができる。とても使い勝手のよい武器だ。

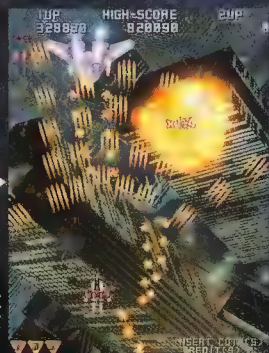
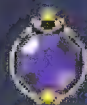
前作『雷電III』と同様に、開始直後はこのバルカンを装備した状態からスタートする。

パワーアップするとこの通り。これだけ撃てれば、敵がどこから出てきても怖くない！

レーザー

攻撃範囲は狭いが、威力が高い一点集中型のショット。多くの敵を倒さなくてはいけないシーンには向かないが、ボスキャラのような耐久力の高い敵には絶大な効果を発揮する。

前方の敵を集中攻撃。大きな敵も堅い敵でもお任せあれ！

アイテムを取り続けると、太くなってますます強力に！

プラズマレーザー プロトンレーザー改

2P側は3本に!?

1P側の機体使用時は、複数の敵を同時にロックしつつダメージを与える「プラズマレーザー」。2Pの機体では3本のレーザーを同時に発射する「プロトンレーザー改」になる。

プラズマレーザーが復活！

1P使用時は、懐かしのプラズマレーザーになる。

2P側に注目。なんと3本のレーザーを同時に発射している！

雷電外伝 [illegible]

新機能が追加されたサブウエポン

前作の『雷電III』と同じく、3種類の武器が登場。斬新なシステムの採用によりさらに戦略性がアップ！

M ニュークリアミサイル

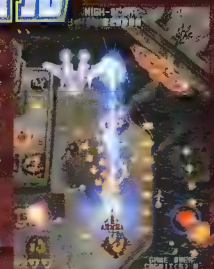
弾のスピードが遅く前方にしか飛ばないが、サブウェポンの中では最も高い威力を持っている。対ボス戦や戦車の密集したエリアなど、堅い敵が出現するところで重宝する。初代『雷電』以来、おなじみの定番装備だ。

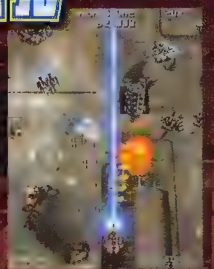
正面の敵に大ダメージを与える。耐久力の高い敵に対して有効な武器だ。

H ホーミングミサイル

威力は低いが、敵を自動的に追尾する性能を持つ便利な武器。一度狙いを定めた敵はしつこく追いかけ、メインショットの死角にいる敵も倒してくれる。

自機の真横に居る敵もこの通り。かゆいところに手が届く!

R レーダーミサイル

ホーミングよりも強力で、なおかつ前方の敵を追尾する機能を持っている。ニュークリアミサイルとホーミングのちょうど中間の性能を持った武器だ。

急激に曲がりはしないが、敵のいる方向に飛んでいく。

ため撃ちが可能に

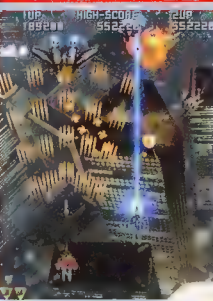
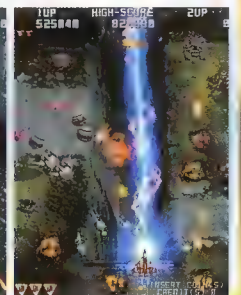
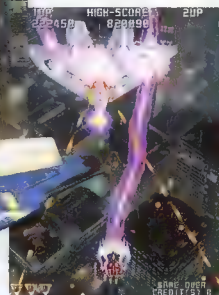
本作から新たに「ため撃ち」機能が搭載された。ショットボタンを少しの間（1秒ほど）押さずにいるとため状態になる。このときボタンを押すと一度に大量のサブウェポンを発射するのだ。

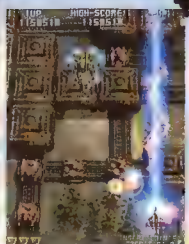
序盤のステージを公開!!

地上には戦車、空中にはヘリが出現するといったシリーズの伝統を継承しつつ、今までにない新しさを追求した『雷電IV』。この画面写真を、ステージ3まで独占公開だ！

FIRST MISSION 1面

敵の前線基地と思われる飛行場で戦いは幕を開ける。ときどき地形の影に巧妙に隠れながら、自機を狙うスナイパー戦車が出てくるのがいかにも『雷電』シリーズらしい。

SECOND MISSION 2面

序盤戦は夜の高層ビル街が舞台。今までの『雷電』シリーズのイメージとはちょっと違った世界観になっている。中盤以降はシリーズ伝統の戦車軍団が強力な包囲網を敷き、手ぐすねを引いてプレイヤーたちの挑戦を待っている。

THIRD MISSION 3面

港湾地帯が舞台となる3RDミッション。序盤から、地上および空中に強敵が続出する。さらに終盤は、網の目のように張り巡らされたレール上を列車砲が走り回り攻撃を仕掛けてくる。初代『雷電』を彷彿とさせる、ノスタルジックな世界観にも感涙!

ライターたてしゅのプレイインプレッション
出来映えはどうなのよ？

今回、プレイさせてもらったのは、全3面までのロケテストバージョン。本作は前作と同様、ボタンを押したままで戦える、フルオート連射機能を搭載していた。そして前作で好評だった、フラッシュショットシステムも健在。このシステムは、敵を早く倒すほど得点が高くなるというもので、高得点を狙う際に重要となる

プレイしてみた印象としては、『雷電』シリーズらしく難度は高めになっているものの、シューティングの原点ともいうべき得点稼ぎの妙味を存分に堪能できた。

ARCADIA EXTRA シリーズ刊行ラッシュ!

プレイヤー必須の2冊!　好評発売中!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.34

Virtua Fighter5 WhiteBook -Keep it REAL-

全キャラクターの固有技を写真付きで完全網羅! 主要技には詳細な解説も付いているぞ。対戦攻略では、各キャラクターの基本戦術とコンボ、さらには最新のネタまでと余すところ無く掲載している。まさしく、バチャッ子には必須の一冊といえよう。

価格1,700円(税込)

特別付録DVD

特別付録のDVDには、「VF4」シリーズやロケテストで名を馳せた有名人たちを集め、繰り広げられた激戦を収録!

「技表」全キャラ固有技を写真付きで網羅!
「付録DVD」トッププレイヤーによる熱い対戦の模様を収録!

攻略記事で知識を蓄え、映像を見てプレイに生かせ!!
新バージョン完全対応!!
記事とDVDでフォロー!

※付録DVDは新バージョン(REVISION 1)には対応しておりません。あらかじめご了承ください。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.33

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.II 攻略ガイド

40機体全武装の基本性能、コンボなど細かいデータを完全掲載!! そこから立ち回りの基本やチーム戦術などを徹底攻略!! システム解析や基本操作なども掲載しているので、本作をより深く楽しむためには、欠かせない一冊になっているぞ!

定価1,450円(税込)

キミの[SEED]を覚醒させろ!!

書店での購入方法

ARCADIA EXTRA が書店で見つからない場合は、書店で注文するか通信販売をご利用ください。詳しい購入方法はP190をご覧ください。

まだまだ続く! 次回発売予定のムックは……

三国志大戦2 遊戯指南書 戦勝之心得

2006年9月21日発売予定!

内容

- Ver.2.01変更点完全掲載!
- 兵種別テクニック集
- 勝つための思考を伝授!
- 計略徹底解説
- 武将のセリフ完全公開!

鋭意制作中

enterbrain ファミ通DVDビデオ アルカディア

DVD VIDEO

闘劇'06
SUPER BATTLE DVD

対戦格闘ゲームの祭典、闘劇'06が早くもDVDとなって登場!

Vol.1 超人気2Dタイトルをカップリング

闘劇にて、数多くの伝説と名プレイヤーを輩出してきた「GUILTY GEAR XX SLASH」。そして、闘劇初採用ながら、いまや押しも押されぬ人気を誇る「メルティブラッドアクトカデンツァ」をカップリング。大いに会場を盛り上げたトーナメントの模様を、およそ8時間、DVD2枚にわたって収録。伝説が生まれるその瞬間を、とくとご覧あれ!

Vol.2 二大3D格闘ゲームを収録

チーム戦で争われ、前回大会以上に盛り上がりを見せた「鉄拳5DR」。そして、「VF4」シリーズとしては最後の闘劇となるであろう「バーチャファイター4 ファイナルチューンド」。アーケード3D格闘を支える両タイトルを、DVD2枚にわたって収録。

※「鉄拳5DR」はすべての試合を、「VF4FT」は一部の試合のみの収録となっております。

Vol.3 SNKプレイモア3タイトルを網羅

闘劇'06では3作品が種目採用され、高い人気を誇るSNKプレイモアタイトル。闘劇'06DVDの第三弾では、それら「KOF XI」、「ネオジオバトルコロシアム」、「サムライスピリッツ天下一剣客伝」の激戦すべてをDVD2枚にわたって収録! とことんまでゲームをやり込んだ名プレイヤーたちによる至高の技を、じっくりとご堪能あれ。

Vol.4 新旧傑作2Dタイトルを完全収録!

最新2D格闘「北斗の拳」。そして闘劇を語る上で欠かすことのできない超名作2D格闘の「ストリートファイターⅢ サードストライク」。これら新旧2Dタイトルを、DVD2枚にわたって完全収録! 息もつかせぬ攻防、技とワザの応酬、意地とプライドのぶつかり合い……もはや芸術の域にまで達した競演から、かたときも目が離せない。

闘劇'06 SUPER BATTLE DVD Vol.1～Vol.4

各タイトル 標準価格 ¥6,090【税込】

vol.1&vol.2 絶賛発売中!! / 2006.8.31 vol.3&vol.4 ON SALE

【vol.1】EBDVD-00016／片面二層2枚組／②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ／NTSC
【vol.2】EBDVD-00017／片面二層1枚・片面一層1枚／②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ／NTSC
【vol.3】EBDVD-00018／片面二層2枚組／②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ／NTSC
【vol.4】EBDVD-00019／片面二層1枚・片面一層1枚／②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ／NTSC

セガダイレクトにて
闘劇'06DVDシリーズ キャンペーン実施中!

SEGA DIRECT

セガダイレクトにて、闘劇'06DVDシリーズキャンペーン実施中! それぞれ【vol.1とvol.2】、【vol.3とvol.4】をセット注文すると、なんと割引価格で買うことができるのだ。さらに、セガダイレクトオリジナル特典もついてくる! 数に限りがあるので、ご予約はお早めに!!

http://segadirect.jp/

まとめて買うとおトクです

商品のお問い合わせ先：〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL：0570-060-555（代表）
通信販売のお申込み先：【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail：cs@eb-store.com
カスタマーサポート：TEL 0570-060-555 受付時間／12:00～17:00（土・日・祝日を除く） E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

シークレット第1弾、ついに公開！ ムックも大好評発売中!!

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ

MOBILE SUIT GUNDAM SEED シード デスティニー

© 創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送

今月はビッグニュースが目白押し！ シークレット解禁の第1弾として、隠し機体や旧機体が追加されたのだ！ さらにオフィシャル全国大会開催決定の情報もいち早くお届けだ！ 発売中のムックと併せて読んで、君も全国を目指せ！

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ
- ■ジャンル：チームバトルアクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：稼働中(2006年6月下旬)
- ■使用基板：SYSTEM246/SYSTEM256(※)

※ SYSTEM246 機能のみを使用。

シークレット解禁その1

ストライクノワール、参戦！

Web配信での公開がスタートしたSEEDシリーズ期待の続編最新作、「機動戦士ガンダムSEED C.E.73 STARGAZER」。その主役機と目されているストライクノワールが、何と「連ザII」に登場！ 特殊部隊に所属する機体らしく全身をブラックにカラーリングされ、その動きも非常に個性的。他の機体には無いタイプの攻撃で、対戦事情に変化をもたらしそうだ。まずは一度動かしてみてほしい！

GAT-X105E ストライクノワール

地球連合軍所属の不正規特殊部隊「ファントムペイン」が GAT-X105 ストライクガンダムに改良を加えたMS。格闘戦から長距離射撃戦まで、幅広くこなせる。ストライカーパック換装に対応している。

シークレット解禁その2

前作で登場した30機体&11+1キャラが使用可能に！

トール　サイ

「機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.」で登場していた30機体が「連ザII」でも使用可能になった！ また、併せて前作で登場していたパイロット11人が新グラフィックで、さらに新規パイロットとしてトールが追加されているのだ。

大スクープ！
公式全国大会「Premium Dogfight II BANPRESTO CUP」開催決定！

全「連ザII」プレイヤーに吉報だ！ 昨年「機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.」で開催されて大いに盛り上がったオフィシャル全国大会が、「連ザII」でも執り行なわれることが決まった！ これでプレイヤー諸君が日々対戦テクニックを磨くモチベーションも激増することだろう！

気になる開催日程など詳細は未定だが、大まかなスケジュールとして予選がこの秋にスタート、決勝大会は今冬開催と予定されている。

詳細がキャッチでき次第、本誌でも伝えていくので、今はひたすら対戦で己の腕を磨き、大会を心待ちにしていてほしい！

ブーストアップキャンペーンII 9月開催分情報！

既に開催されている「連ザII」キャンペーン情報！ ゲーム終了時のパスワードを携帯サイトで登録しよう！

■ガンダムグッズプレゼントコース
応募期間:8月1日～12月31日

豪華DVDセットなどが当たる！ スコアは関係無く抽選されるので、全プレイヤーに同じくチャンスがあるコースだ！

■ランキングトライアルコース
応募期間:8月1日～12月31日

9月1日 ～9月30日 は「ルートBを選択して出撃せよ!!」

一人でプレイした場合は「1人コース」、二人プレイの場合は「チームコース」になる。スコアの上位者だけでなく、キリ番順位や応募者全員が貰える待ち受け画像など、チャンスは多い。奮って参加してみよう！

「連ザII」携帯サイトへのアクセスは、このQRコードを読み込めば簡単にできるのだ！

DESTINY 事典

いよいよ発表された全国大会開催の決定情報！ 併せて旧機体・旧キャラクターが解禁され、プレイヤーの「連ザII」熱はひたすら上昇していることだろう。果たして今後、どのような組み合わせが台頭するのか!? そして、まさかのストライクノワール参戦！ 非常に個性的な動きができる機体なので、ぜひ一度は動かしてみてほしい。いろんな意味でクセになってしまうこと間違い無し！

漆黒（ノワール）の機体が今、戦場を駆ける！

二丁拳銃で撃ち抜け!

ストライクノワール

コスト:450

射撃・格闘の両面で、他機体とは一線を画す動きを見せられる。一通りの攻撃性能をしっかりと把握しよう。

Text : age

メイン射撃

両手のビームガンで攻撃する。最大6連射だが、ボタンを連打しないと連射しない。

サブ射撃

背中に付いた2連装リニアガンを撃つ実弾兵器。威力はまずまずだが、ダウンを奪える。

特殊射撃

後方へ宙返りしながら、一度に8発の弾を撃つ。全弾ヒットすると相手はダウンする。

チャージショット

動きを止めてビームガンを乱射する。チャージショットなので弾薬は消費しない。

チャージショット（マルチロックオン）

左右のビームガンでそれぞれ別の敵機を攻撃する。格闘のフォローに使うのも有効。

⬅or➡特殊射撃

入力方向へ側転しながらビームガンを8連射する。使用時にブーストゲージを消費する。

⬆格闘

キックで跳び掛かり、複数回の蹴りを入れる。発生、リーチともまずまずの性能だ。

⬅or➡格闘→格闘

比較的発生の早い格闘攻撃。通常格闘とは剣を振る方向が逆なのがポイント。

特殊格闘

ビームブレイドで相手を突き刺す。この後、射撃か格闘のどちらかを押すことで派生する。

追加入力無し

何も入力しなかった場合はキックで攻撃する。威力が低い分、スキは小さめだ。

格闘①～③

通常格闘からのコンボ。最後に大きく前方へ移動するので、攻撃を受けにくいのがメリット。

格闘①②→⬇格闘

こちらは相手を打ち上げるコンボ。3段目はすべての射撃で硬直をキャンセルできる。

→格闘

相手を空中に打ち上げる攻撃。受け身を取られるが、この間は射撃による追撃が可能だ。

→射撃（連打）

剣で突き刺し、至近距離から射撃を最大12発撃ち込む。威力は高めだが、スキが大きい。

ストライクノワール 基本戦術

●中距離戦を制す

ストライクノワールの得意な距離は中距離。メイン射撃が最も使いやすいのがその距離だからだ。

中距離からメイン射撃で相手の体力を削りつつ、大きなスキにはサブ射撃を狙う、というのが基本戦術になる。機動力は高い方なので、一定距離をキープしてじわじわ耐久値を削ろう。

近距離でも決して弱くはないのだが、メイン射撃は6発当たらないとよろけを誘発できないため、至近距離で相手の格闘を止めにくいという欠点がある。余計なダメージをもらわないためにも、あえて接近戦を仕掛ける必要は無い。

●特殊射撃を使いこなせ!

レバーを⬅or➡に入れた特殊射撃は、左右に回転移動しながら攻撃するため、相手の攻撃を回避しつつ攻撃できるのがポイント。

実は特殊射撃はブーストゲージが無くても使用できるので、着地際に使うことで……

着地のタイミングをずらして、攻撃を回避することが可能。重宝するはずだ。

相手の着地の際など、「スキを見せてくれるかどうか判断が難しい」場面で頼りになる。

攻撃後のスキが比較的小さく、すぐさまステップやブーストダッシュをすれば、反撃を受ける確率をさらに減らすことができるのだ。

覚醒

覚醒はスピードがいいだろう。格闘の覚醒コンボを狙いやすく、近距離戦のフォローができるのは大きい。特殊射撃を読まれても、覚醒を使えば余計な反撃をくらわず、スキを狙った相手に攻撃を決められる。

コンボは【⬅or➡格闘⇒ブースト】×3⇒⬅or➡格闘→通常格闘がいい。

DESTINY 事典

ストライクノワール基本性能:ブーストダッシュの性能は飛び抜けた高さではないが、ジャンプの持続時間は非常に長い。高飛びから特殊射撃連射、というのも面白い。

ストライクノワール基本コンボ:格闘①→格闘②→⬇格闘→サブ射撃　サブ射撃は一瞬遅らせて出すのがポイントだ。そうすれば2発ともヒットするので、ダメージが高くなる。

step-up Technique

ステップアップテクニック

さらに強くなるためのテクニックから始まり、空中戦での駆け引きを優位に進めるための選択肢や、着地際の攻防で覚えておきたい行動などを紹介！　上級者の駆け引きを知ろう！

グリーンホーミング

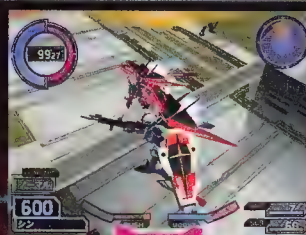
通常の誘導はロックオンマークが赤い状態（射程内）でしか働かないが、射程外からの攻撃（ロックオンサイトが緑のとき）に付加させる。やり方は、攻撃入力の直後にサーチを切り替えるという簡単なもの。アビスやフリーダムのサブ射撃など誘導性の高い射撃ほど効果大。

射撃前にサーチを切り替えるため、自分では成功したかどうかは確認しづらい。

敵側の視点で確認すると、効果は一目りょう然。機体によっては主力になるテクニックだ。

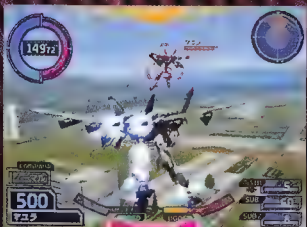
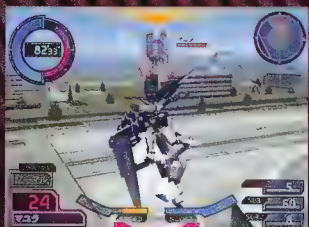
滑り撃ち

ステップの初動に振り向き射撃を行なうことで、ステップの初速を保ったまま高速移動するテクニック。射撃時に硬直するタイプの攻撃では使えないのが残念だが、一般的なビームライフルなどでは可能だ。軸合わせや奇襲として重宝されている。

振り向き射撃をジャンプ→ずらし射撃と素早く行なうことでより初速を維持できる。

移動しながら射撃を行なうため、瞬時に敵機の進行方向に軸を合わせて攻撃できるぞ。

ブーストを稼ぐ

空中戦の理想型は、攻撃を受けずに、安易な攻撃のスキや着地硬直を狙うという形。ステップやブーストダッシュなど、回避行動にブーストゲージを消費するため、当然ブーストゲージの残量が多い方が大幅に有利となっている。このため、空中戦ではブーストゲージの消費を抑えるための行動が非常に重要だ。

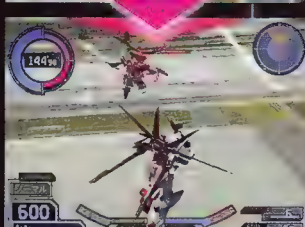
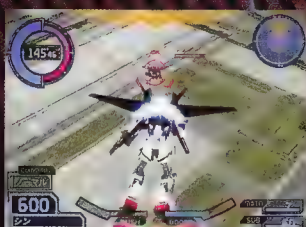
ここで有効になるのはステップ後半部分のなだらかな降下やシールドガード、スキの少ない格闘攻撃の空振り。回避性能は皆無だが、敵がこちらの着地を待っているような状況の選択肢の一つとして、頭に入れておこう。

基本はステップ後の降下。シールドや格闘はブースト消費は少ないが硬直を狙われやすい。

スピード覚醒中も、移動に格闘を使うことで接近するまでブースト消費を抑えられる。

着地ずらし

空中戦の基本は、左で述べたようにブーストゲージの残量で優位に立てるように行動することだが、あくまで理想。どうしても先に着地せざるを得ないことがある。

こういった状況では、一部の機体が持つ飛び上がる動作や回り込む動作の付いた攻撃が、着地に合わせた射撃を回避ししつつ反撃する行動として機能する。

回避に使った攻撃が敵機に届く距離であれば非常に有効だが、硬直の長い攻撃が敵機まで届かなかったり、届いていても回避されたりすると状況が悪化してしまう。回避の最終手段として認識しておこう。

回避するだけなら、違う敵機をサーチしてスキの少ない格闘を出すというのも使っていける。

大きく回り込む←or→格闘を持っている機体の着地を、安易に狙うと反撃を受けることも。

DESTINY事典

グリーンホーミング補足：ロックオンマークが緑色の状態でも追尾することからこの名前が付いた。GHと略されることもある。
滑り撃ち補足：ずらし入力の滑り撃ちは、その直前にブーストダッシュしておくことでさらに勢いを増す。また、空中戦で多用されているフワステも同じ影響を受けるぞ。

Consideration of new team

新チーム考察

新機体の登場によりチームの組み合わせは無数に広がった。今回追加された機体を中心にした組み合わせで、注目を集めそうなチームをピックアップしてみたぞ！

ストライクノワール＋カラミティガンダム

新機体のストライクノワールと、本作の機体の中でも最も凶悪な性能を持つカラミティのコンビ。

ストライクノワールが大きく移動する特殊射撃を交えた変幻自在な動きで敵機を引き付け、後方からのカラミティのバズーカで耐久値を削っていく戦い方が強力だ。いかに敵機を近付かせないかが勝敗のカギを握る。

ストライクノワールが自らダメージを取りに無理に攻めようとすると、機動力の低いカラミティが置いていかれるので注意。ストライクノワールはオトリ、もしくはカラミティの護衛役と割り切って戦おう。

カラミティの後方上空からのバズーカは非常に強力。連射が速いので撃ちまくろう。

接近してきた敵機はストライクノワールで迎撃。敵機をカラミティに近付かせるな！

ストライクガンダム（バズーカ装備）＋プロヴィデンスガンダム

ドラグーンを使った中距離戦を得意とするプロヴィデンスと、ダウンを奪うのに優れたバズーカを装備したストライク（バズーカ装備）のコンビ。前作でも見られた懐かしの組み合わせだ。

プロヴィデンスのドラグーンで敵機のブーストを消費させたところを、ストライクのバズーカで着地を狙ってダウンを奪う。片方をダウンさせたら、もう一方にドラグーンの集中砲火を浴びせよう。敵機が高飛びで対処するようなら同様にしてストライクでダウンを奪う。この繰り返しで常に敵機の片方をダウンさせ、敵のペースを乱して戦うのが強い。

ステップドラグーンが完璧なら、プロヴィデンスの被弾率は格段に減る。

接近されてもストライクならば対処できる。この点でも相性のいい組み合わせと言える。

ゾノ＋インフィニットジャスティスガンダム

コスト280では640という驚異の耐久力を誇るゾノ。その耐久力に着目して、1コンボで大ダメージを与えられる格闘を持つインフィニットジャスティスと組ませてみた。

ゾノが耐久力の高さを生かして、反撃を恐れずに強引に格闘を狙う。誘導性のいい通常格闘を仕掛け、当たったらそのまま格闘からのコンボをたたき込む。かわされて反撃されそうになったらインフィニットジャスティスの出番。すかさず通常格闘からのコンボでカットしよう。多少のダメージでもゾノはピンピンしているのに、敵機には大ダメージを与えられる。肉を切らせて骨を断て！

ゾノが格闘をくらってしまってピンチ！　すぐさま相方に助けを求めよう。

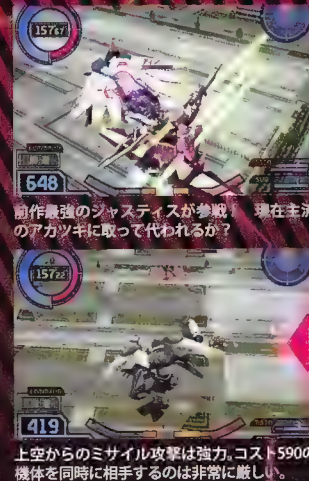
横からインフィニットジャスティスのコンボがさく裂！　ダメージ勝ちできるのだ。

そのほかの組み合わせ

前述した以外にもまだまだ組み合わせのパターンはいくらでもある。

前作最強機体のジャスティスやストライク、ラゴゥの復活はどう影響するのか？　また、中コスト帯に当たるコスト450の機体が大量に追加されたことにより、チームの組み合わせはまさに無限大だ。

コスト280では、単体で非常に強力なジン（大型ミサイル装備）の存在が気になる。前作では組みやすいコストが少なかったが、今作ではコスト590と組みやすいのがどう出るか？

機体の特徴はまさに十人十色。ぜひさまざまなチーム編成に挑戦してほしい。

前作最強のジャスティスが参戦！　現在主流のアカツキに取って代われるか？

上空からのミサイル攻撃は強力。コスト590の機体を同時に相手するのは非常に厳しい。

機体名	コスト	機体名	コスト	機体名	コスト	機体名	コスト
ジャスティスガンダム	560	ブリッツガンダム	450	ゲイツ（指揮官用）	420	ジン（マシンガン装備）	270
プロヴィデンスガンダム	560	バスターガンダム	450	シグー	420	ゲイツ	270
ストライクノワール	450	レイダーガンダム	450	ラゴゥ	420	ストライクダガー	270
エールストライクガンダム	450	フォビドゥンガンダム	450	ゾノ	280	M1アストレイ	270
ソードストライクガンダム	450	カラミティガンダム	450	ディン（指揮官用）	280	ザウート	200
ランチャーストライクガンダム	450	ストライクガンダム（ビームライフル装備）	420	ジン（大型ミサイル装備）	280	プロトジン	200
デュエルガンダムアサルトシュラウド	450	ストライクガンダム（バズーカ装備）	420	ジン（特火重粒子砲装備）	270	ジンワスプ（水中戦仕様）	200
イージスガンダム	450	デュエルガンダム	420	ジン（バズーカ装備）	270		

DESTINY 毒肉

前作からコストが変わった機体：ゾノが420→280に。ゲイツ、ストライクダガー、M1アストレイが280→270に。コスト210だった機体はすべてコスト200に変更された。コスト280と200はコスト590の機体と組みやすく、コスト270の機体はコスト450の機体と組みやすい。前作とは違った新しい組み合わせができそうだ。

超強力な万能機!

ジャスティスガンダム

機体攻略

コスト:560

武装の種類が多く、やれることが多いので飽きがこないように仕上がっている優良機体だ!

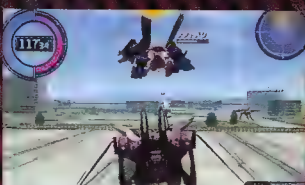
基本は前作通りに

前作では非常に高い人気を持っていたジャスティスが、変形機能を備えて帰ってきた。ただし変形時の旋回性能が非常に低いので、普段の立ち回りでは使う機会は少ない。だが、片追いなどの場面で相手の上を取りたいときなどに使えるのでうまく活用していきたい。

武装で注目したいのは、サブ射撃とチャージショット。サブ射撃は使用するとリフターが自機に戻ってくるまで全体的な機動力の低下、変形不能、⬆格闘の変化、チャージショットの弱体化などのペナルティーが発生する。しかし、誘導性能や攻撃力が非常に高いので、狙いどころさえ間違わなければ非常に優秀なけん制となる。また、リフター射出時にビームライフルを撃つことでリフターから2本のビームが出るので、ダメージアップを図れる。

チャージショットは発生こそ遅いがダウンを奪うので、有利な展開を作れる。格闘を出して相手の反撃を誘い、チャージショットを当ててダウンさせる戦法も意外に有効だ。

格闘は⬅or➡格闘と⬆格闘がメイン。⬅or➡格闘の1段目は空振りしてもスキが小さく、ヒット時にメイン射撃で追撃すると敵機を遠くに吹き飛ばせる。吹き飛ばした相手は戦線に戻るまで時間が掛かるので、その間にもう片方の相手を集中攻撃しよう。トドメを刺したい場合には2段目まで出した後、特殊格闘に派生させよう。ただし終わり際のスキが大きく、もう片方の敵機から手痛い反撃を受ける可能性がある。

⬆格闘は発生が早く、判定が強い上に移動距離が長いので、外しても反撃を受け辛い。また、途中でチャージショットを撃つと、相手へ再誘導しつつ、⬆格闘のモーションのままチャージショットを最大3連射まで撃てる。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
メイン射撃<チャージショット>(ダ×3)
サブ射撃(ダ)
特殊射撃(よ×4)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ×2)
⬅or➡格闘(ダ)→格闘(ダ)→特殊格闘(ダ)
⬅or➡格闘(ダ)→⬆格闘(ダ)
⬆格闘(ダ)
⬆格闘(ダ) ※ファトゥム射出時
⬆格闘(ダ×3)→チャージショット
特殊格闘(ダ)
メイン射撃(よ) ※変形時
サブ射撃(ダ) ※変形時
メイン射撃<チャージショット>(ダ×3) ※変形時
格闘(ダ) ※変形時

変形を持って帰ってきたジャスティス。インフィニットジャスティスより性能は落ちる。

⬅or➡格闘1段目からメイン射撃につなげば

大きく相手を吹き飛ばせる。うまく片追いの状況を作り出そう。

再び最強の座を求めて

プロヴィデンスガンダム

機体攻略

コスト:560

ステキャンの発覚により前作では最強の座を降ろされたが、ステキャンの弱体化した今作ではイケるか!?

ご利用は計画的に

中～遠距離からレバー+サブ射撃のドラグーンによるけん制が軸となる。中距離からはステップからのドラグーンで敵機のジャンプを誘い、ブースト量で優位を確保してから空中戦に持ち込みたい。ドラグーンは敵機の進行方向にレバーを入れて射出するように意識しておくといい。近距離戦の強い機体には直線的に接近されないように⬅or⬇or➡の3方向をメインに使っていこう。

空中戦では回避重視で立ち回って、安易な攻撃には格闘で反撃。そのまま敵機が着地しそうな場合には着地際を狙ったドラグーンと、メイン射撃の時間差攻撃を仕掛けるのが常とう手段。こちらに向かってくる敵機を中心に、コストや耐久力の低い機体に狙いを絞ろう。

ここで注意したいのは安易にドラグーンを使用していると、すぐに弾切れを起こしてしまうこと。弾数に注意しながら常に6～8発分くらいは確保するように意識しよう。展開ドラグーンや一斉射出を使用すると一気に弾数を消費するため、極力使用は控えたい。敵機に接近されたとき、展開ドラグーンに頼らずに迎撃できるかが課題となるだろう。

格闘攻撃はリターンの高い格闘①～③と、突進力と発生に優れた⬆格闘が主力。⬆格闘は当たり方によっては追撃のメイン射撃が安定しない。射撃ボタンとジャンプボタンを同時に押すような感覚で、キャンセルと同時に上昇してつなげよう。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
サブ射撃→サブ射撃(よ×11、4発でダ)
レバー+サブ射撃(よ×11、4発でダ)
特殊射撃→特殊射撃(よ×11、4発でダ)
レバー+特殊射撃(よ×11、4発でダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→格闘③(ダ)
⬅or➡格闘(ダ)→格闘(ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊格闘(ダ×4)

序盤のドラグーンはジャンプを誘うためのけん制だと割り切って使おう。

1機目が撃墜される前には全弾撃ち切った上に……

1回目の覚醒発動という形がベストな展開だ。覚醒はスピードかパワーがオススメ。

着地を狙う際には、直前にドラグーンを射出しておき単機で連携を狙おう。

DESTINY 講座 ジャスティスガンダム補足:サブ射撃で相手を撃破するとリフターが最も遠い場所まで飛んでいき、戻りが遅くなるので注意!!

元祖スタンダード機体!

エールストライクガンダム

機体攻略

コスト:450

スタンダードを絵に描いたような扱いやすい機体。その分プレイヤーの技量に左右されやすい。

Text

基本は付かず離れず

特殊な武装を持たず、射撃でのダメージ源がほぼメイン射撃のみとなるエールストライク。メイン射撃の使いやすい近～中距離をキープして戦うのが基本だ。

ブーストダッシュの持続が長めなので、同コスト以下の相手であれば、相手のブーストダッシュを見て追い掛けたり下がったりするだけで相手の硬直を狙いやすい。

なお、覚醒はスピード覚醒が安定する。コンボのダメージはほかに比べて低めだが、スピードの得意な機体を相手にする場合はこちらもスピードの方が対抗しやすい。攻撃力の低い機体なので、ダメージを受けないことを優先して立ち回ろう。

格闘の使い分け

格闘は、前作同様「特殊格闘→通常格闘」のコンボがリーチ、追尾性に優れており、ブーストダッシュを捉えやすいために使いやすい。ただし、発生はあまり早くないので、射撃での迎撃には注意したい。相手の射撃後など、すぐさま迎撃できない状況で狙おう。

大きなスキには通常格闘スタートのコンボを決めたい。まずまずのダメージだ。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(無×12、20発でよ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→格闘③(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→↑格闘(ダ×3)
格闘①(よ)→↑格闘(ダ)→メイン射撃(よ×3)
←or→格闘(よ)→格闘(ダ)
↑格闘(ダ)
ブーストダッシュ格闘(ダ)→格闘(ダ)
ブーストダッシュ格闘(ダ)　※空中時

接近戦特化機体

ソードストライクガンダム

機体攻略

コスト:450

接近戦専用の武装しか持たないソードストライク。持ち前のスピードを生かして接近戦を挑もう。

Text:ニクマン

マイダスメッサーを使え

接近して強力な格闘攻撃を狙いたいところだが、当然相手は警戒してくるのでそう簡単には近付けない。そこでメイン射撃のマイダスメッサー(以下、MM)をうまく使いたい。

MM後はスキがほとんど無いため、けん制攻撃として非常に優れている。常にばら撒いて敵機を真後ろに逃がさないのが重要だ。敵機の動く方向を制限させて近付こう。MMヒット時は戻りを当てて↑格闘でダウンを奪い、接近戦に持ち込む。

格闘は↑格闘か通常格闘を使おう。どちらも攻撃判定が強い。密着状態で出せば、ステップにも引っ掛かるのだ。

MMがヒット。戻りを当てるためにはしっかりMMと自機の位置を確認する。

MMと自機の間に敵機が入るように移動しよう。MMを撃ったときと逆に動くと当てやすい。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ×2)
サブ射撃(無×12、20発でよ)
特殊射撃(引)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(よ→ダ)
格闘(よ)→↑格闘(ダ)→格闘(ダ)
←or→格闘(よ→ダ)→格闘(ダ)
↑格闘(ダ)
特殊格闘(よ×5)

弾幕を張れい!

ランチャーストライクガンダム

機体攻略

コスト:450

射撃武器しか持たず、接近されるとキツイ機体。逆に接近戦が得意な人が乗ると強いかもしれない!?

Text:ニクマン

使う武装を選ぼう

ランチャーストライクのメイン武装は、格闘のミサイルと特殊格闘の肩バルカンの二つ。

まずは格闘のミサイル。この武器は空中で撃つとスキが大きいが、地上で撃つと硬直がほとんど無く、スキが小さいという特徴を持つ。ホーミング性が非常に高いため、ブーストが切れそうな敵機に連続して撃つと当てやすい。ミサイルヒット後はメイン射撃がコンボで入るので、確実にダメージを与えよう。特殊格闘の肩バルカンは空中で撃つと真下にストンと落ちる。着地のごまかしに役立つ。3ヒットでよろけさせるので、けん制としても優秀だ。肩バルカンでよろけさせた後もメイン射撃がつながりそうだが、密着状態でないと追撃できない。続けて肩バルカンを撃ってダウンを奪うのが効果的だ。

空中では肩バルカン、地上ではミサイル。メイン射撃はコンボか遠距離での硬直狙いと、状況に応じて各武装を使い分け、大きなスキを作らないように戦おう。

ミサイルヒット時はメイン射撃がつながる。ヒット確認してからでは遅いので、早めに撃とう。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(ダ)
メイン射撃<チャージショット>(よ×n)
サブ射撃(無)
格闘(よ×2)
特殊格闘(無)

威力の高いメイン射撃を狙いたいが、外したときのリスクが高い。けん制での多用は禁物だ。

DESTINY事典

エールストライク補足:スピード覚醒コンボ・格闘⇒←or→格闘⇒格闘①→格闘②→格闘③

ソードストライク補足:↑格闘は前作に比べて伸びが短くなった。距離があるときの奇襲には使いにくくなっている。

豊富なブースト
を生かせ!

イージスガンダム

機体攻略

コスト:450

前作と比べ、大幅な変更が施されたイージス。今作ではプレイスタイルを変える必要があるのだ!

Text:タンカー

変形よりブーストダッシュを!!

前作と比べると変形の旋回性能がかなり悪くなり使いにくくなった。その代わりブーストダッシュをできるようになったので、豊富なブーストゲージの量を生かしてビーム攻撃を狙う戦い方でいこう。

変形は相手の上を取るときや、相手の進行方向が読みやすい場合に有効。変形してスキュラを当てて行こう。変形スキュラの威力が前作と比べるとかなり上がったので、1発の重要度が上がっている。

格闘は⬆格闘が相変わらず当てやすく、大きく移動するのでカットをされづらい。頼りになるので、攻めに出るときはこれを使おう。

特殊格闘は相手を一定時間捕まえる。覚醒中の相手を捕まえたらギリギリまで離すな!

⬆格闘の2段目はディレイを掛けるとダウン追い打ちになってしまうので、すぐに出そう。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(よ×n)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(よ)→格闘④(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→⬆格闘(ダ)→格闘(ダ)
格闘(よ)→⬆格闘(ダ)→格闘(ダ)
⬅or➡格闘(ダ)→格闘(ダ)
⬆格闘(ダ)→格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)→メイン射撃(ダ)
特殊格闘(ダ)→格闘(よ×n)
メイン射撃(ダ) ※変形時
格闘(よ×n) ※変形時

狙え!
必殺のランサーダート!!

ブリッツガンダム

機体攻略

コスト:450

武装は多いが狙うべき攻撃は明確。サブ射撃のランサーダートを当てるために全力を注げ!

Text:age

近距離戦を挑む

高性能な格闘を持っていないものの、あくまで狙いは接近戦。近距離でサブ射撃をヒットさせて、格闘コンボで追撃するのが狙いだ。

サブ射撃はスキが少々大きいものの、発生は早い。相手の着地硬直などにはメイン射撃ではなく、こちらをヒットさせたい。

覚醒の使い方

安定を求めるならやはりスピード覚醒を選ぶのがいい。特殊格闘と併用すれば、高い能力を発揮できる。また、パワー覚醒も面白い。サブ射撃ヒット確認して覚醒を発動後に追撃を当てれば、300以上のダメージを与えられる。50%発動で真価を発揮できる。

特殊格闘は姿を消すミラージュコロイド。相手にロックされないので、接近時に使おう。

パワー発動後に追撃すれば、別の敵に止められづらい。着実に大ダメージが与えられる。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(捕)
特殊射撃(引)
格闘①(よ)→格闘②(よ×2)→⬆格闘(よ×2→ダ)
⬅or➡格闘(ダ)
⬆格闘(よ×2→ダ)
特殊格闘

火力で押し切れ!

バスターガンダム

機体攻略

コスト:450

格闘攻撃が無く射撃が中心の機体。だからこそ接近戦のさばき方が勝敗を分ける機体だ。

Text:age

基本は中~遠距離からの支援

格闘攻撃が無く、移動の性能があまりよくない代わりに優秀な射撃武器を多数持つバスター。やはり接近戦は避け、少し離れた位置で戦いたい。

けん制には特殊格闘、特殊射撃のミサイルが便利。一度に4発のミサイルをばら撒き、まずまずの追尾性がある。性能は同じなので、メイン射撃と格闘、どちらのチャージショットを撃つかで使い分けよう。

また、威力の高いメイン射撃のチャージショットはぜひ狙っていきたい攻撃。チャージ状態を作ったらこまめにサーチを切り替え、いつでもスキを突けるようにしよう。格闘をカットできる場面を見逃さないように。

近距離戦はガンランチャーで凌ぐ!

近距離で頼りになるのが格闘のガンランチャー。射程は短いが、攻撃範囲が広い。近距離にされたときに使えば回避されにくい。

また、格闘チャージショットの方も優秀だ。こちらは接近されたらチャージしておき、メイン射撃を当てた後の追撃として使うと有効。

威力が高くダウンが奪えるメイン射撃→格闘チャージショットのコンボ。近距離の切り札だ。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
メイン射撃<チャージショット>(ダ)
サブ射撃(よ、8発でダ)
特殊射撃(よ)
格闘(よ、よ×7でダ)
格闘<チャージショット>(ダ)
特殊格闘(よ)

DESTINY 事典

イージス補足:格闘ボタンを押したときの抜刀モーションで、着地キャンセルができる。着地のスキをかなり軽減できるので活用しよう!!

バスター補足:ほかの射撃中心の機体に比べて攻撃力が低め。僚機との連携をしっかりと意識しよう。 ブリッツ補足:スピード覚醒コンボ:格闘⇒格闘⇒格闘①→格闘②→⬆格闘

鉄球大回転!!

レイダーガンダム

機体攻略

コスト:450

システムの変更により操作性の悪さが解消されたレイダー。鉄球を振り回し、思う存分に暴れてやろう。

Text：ニクマン

変形の多用は禁物

レイダーの最大の弱点は、「変形解除が非常に遅い」こと。MA形態のまま敵機に接近すると、すぐに回避行動を取れずに攻撃をくらってしまうので危険だ。旋回性能は高いので、危険を感じたら反転しよう。「変形はあくまで移動用」と割り切るといいだろう。

変形解除のスキは大きめ。回避行動が取れるようにブースト ゲージは残しておこう。

鉄球を使おう

レイダーは射程が短いため、接近して戦うことになる。高性能なメイン射撃のマシンガンでプレッシャーを与えながら近付こう。

接近戦で強力なのがシールド効果を持った⬆格闘。前ステップ+ブーストずらし押し⬆格闘と入力すれば、敵機方向に滑りながら出せる。迎撃不可能な上に攻撃範囲が広いので、相手は回避が困難だ。

少し距離がある場合は特殊射撃を使おう。鉄球を投げる攻撃で射程は短めだが発生が早い。攻撃判定も強いので、奇襲や硬直を狙う場面で使うと効果的だ。新技の特殊格闘から追い打ちで鉄球を狙う手も有効だ。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(無×2)
サブ射撃(ダ)
特殊射撃(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→格闘③(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→特殊射撃(ダ)
⬅or➡格闘(ダ)→格闘(ダ)
⬆格闘(よ×3)
特殊格闘(ダ)
メイン射撃(無×3) ※変形時
サブ射撃(ダ) ※変形時
格闘(ダ) ※変形時

戦場の死神再び!

フォビドゥンガンダム

機体攻略

コスト:450

どの武装もクセが強く、相手からすると戦いづらい面が多い。うまく使いこなし、相手をほんろうしろ!

Text：[illegible]

クセの強い武装を使いこなせ!

フォビドゥンの武装は他機体と違い、クセの強いものになっている。

メイン射撃は頭上から前方にレールガンを2発撃つ。このレールガンは弾の間隔が離れているため、片方しか当たらないことが多い。その分ダメージは低いが、当てやすくなっている。

サブ射撃のフレスベルクはここまで曲がる。遠距離でも当てることができる!

また、ビームライフルと比べるとスキはやや大きいが一括リロード式なので、弾切れを気にせず気軽にばら撒ける。サブ射撃のフレスベルクは大きく誘導するビームを頭上から発射する。遠距離でも当たり、威力が高い攻撃だ。相手にロックされていない状況で撃つだけで、十分なけん制になる。

基本的な立ち回りは、中間距離での僚機の援護。近距離は格闘のスキがどれも大きいため、得意ではない。相手に近寄られた場合は発生が早く判定が強い⬅or➡格闘を当てよう。ヒット時はメイン射撃につなぐと相手を遠くに吹き飛ばせるので、相手との距離を離せるのだ。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)
⬅or➡格闘(ダ)
⬆格闘(よ)→格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)

高い位置から見下せ!

カラミティガンダム

機体攻略

コスト:450

バズーカとは思えない連射性と射角を持つ凶悪機体。高々度から敵機を圧倒せよ!

Text：ダンカー

これは酷い!!

この機体の象徴といえるバズーカは、今作でもその強さは健在。格闘ボタンで出せるこのバズーカは、発射間隔がバズーカとは思えないほど短い上に射角が広く、誘導性能は高い。特に下方向への射角が非常に広いので、高い位置から一方的に攻撃が可能だ。

この位置なら一方的に攻撃できるのだ! ただし着地前に1ステップ分のブーストは残そう。

注意する点は、相手が近くに居るときに飛ぶようにすること。相手が遠い位置に居た場合、ビームライフルなどの射角でも十分届いてしまうので、狙い撃ちされる恐れがある。なるべく相手が近い位置では上空で、遠い位置では地上でと使い分けよう。

ほかの武装も優秀だ。メイン射撃はスキが小さいので、けん制や削りに使える。サブ射撃はビーム3本を素早く前方3方向に分けて撃つ。中間距離での強力なけん制手段になる。発生の早さを生かして強引に密着状態で当てれば、大ダメージを与えることができる。また、特殊射撃は3本のビームを1本にまとめて撃ち出すので威力が高い。しかし発生が遅く、当てるのはかなり困難だ。

攻撃方法(属性)
攻撃方法(属性)
メイン射撃(無、3発でよ)
サブ射撃(ダ)
格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)

特殊射撃・パワー収束ビームの威力は絶大。確実に決めていこう。

DESTINY 事典

レイダー補足：⬆格闘はシールド効果を持った格闘のため、スピード覚醒で行動をキャンセルできないので注意

フォビドゥン補足：⬆格闘の1段目はダウン状態の相手をよろけ状態に戻す属性がある。覚醒コンボで活用しよう!

チャージショットと格闘で敵機を迎撃せよ!!

デュエルガンダムアサルトシュラウド

機体攻略

コスト:450

弾速が速く、威力が高いチャージショット。これを使いこなせばどの機体相手でも相応な力を発揮できる!!

立ち回り

基本的な狙いは、メイン射撃とチャージショットでのけん制。チャージショットの発生は少し遅めだが弾速が速く、追尾性能があり威力が高いので、敵機の着地を攻撃するのに使える。また、格闘を外してしまった場合のフォローにも使えるので、常にためることを意識しておこう。

チャージショットは硬直が大きいので、狙い過ぎないように注意。

オススメの格闘

オススメの格闘は、特殊格闘と⬆格闘。特殊格闘は追尾性能が高いので、ブーストダッシュで近付いてきた敵機を迎撃できる。⬆格闘は追尾性能、威力共に高いので、ステップの硬直を狙おう。どちらも外した際にはチャージショットでキャンセル可能なので積極的に狙っていこう。

劣勢に陥っても、⬆格闘を一発決めたら、一気に形勢逆転することができる!!

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
メイン射撃<チャージショット>(ダ)
サブ射撃(よ×5、3発でダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→⬆格闘(よ×4→ダ)
格闘(よ)→特殊格闘(ダ×3)
⬅or➡格闘(ダ)→格闘(ダ)
⬆格闘(よ×4→ダ)
特殊格闘(ダ×3)

格闘に優れた優良機体

デュエルガンダム

機体攻略

コスト:420

コスト420の機体の中では扱いやすく、格闘能力に優れた機体。積極的に接近戦を挑もう。

Text : ag

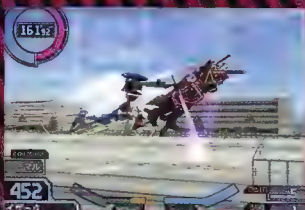
射撃武器の使い方

基本は近～中距離。弾数は多くないが、与えるダメージは100と高めで使い勝手のいいメイン射撃での攻撃が中心となる。

サブ射撃は追尾性と攻撃力に優れ、ダウンを奪えるが、射出時のスキが大きい。できる限り遠距離で自分を狙っていない相手に使おう。

覚醒はスピードがいい。コストが低めの機体なので安全性を重視したい。

⬆格闘で接近戦を制す!

⬆格闘は至近距離で出すと発生がかなり早く、わずかなスキにもヒットする。相手が至近距離で覚醒が使える状態であれば、相手がスキを見せていなくともガンガン狙っていいだろう。ただし、攻撃力はそれほど高くないので、通常格闘との使い分けをしっかりしよう。

とにかく早い⬆格闘。2回攻撃を出してしまうのでスキは大きいが、頼りになる。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(よ→ダ)
⬅or➡格闘(ダ)
⬆格闘(よ→ダ×3)
特殊格闘(ダ×3)

砂漠の虎、再び!

ラゴゥ

機体攻略

コスト:420

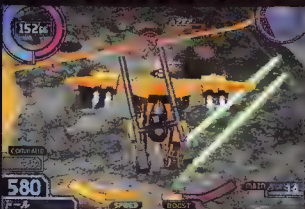
バクゥよりさまざまな部分が強化されているラゴゥ。機動力を生かして、戦場を駆け回れ!

機動力で圧倒しよう!

ブーストの長さや地面すれすれを移動するブーストダッシュのおかげで、着地を狙われづらい移動が特徴のラゴゥ。ブーストダッシュ速度も優秀で、機動力の面では全機体の中でもトップクラスの性能を持つ。

注意してほしいは、ブーストダッシュからのステップが非常に困難なこと。とっさの格闘攻撃に対して回避行動が取れないため、敵機の格闘の間合いには細心の注意を払う必要がある。

機動力を生かした中距離からのヒット&アウェイを繰り返し、着地や格闘の硬直を狙っていく。付かず離れずの立ち回りを意識していこう。

バクゥと同じくスピード覚醒からのサブ射撃→ステップの連係が強力だ!

ステップからの謎の曲げ撃ちも健在。何かに活用できないものか……。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(よ→ダ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ)→格闘④(ダ)
⬇格闘(よ)→格闘(ダ)
⬅or➡格闘(よ)→格闘(ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊格闘(よ→ダ)

DESTINY 事典

デュエル補足:スピード覚醒コンボ・【通常格闘⇒ブースト】×3⇒⬆格闘 デュエルガンダムアサルトシュラウド補足:オススメの覚醒はスピード覚醒。覚醒中のコンボは、【通常格闘→ブースト】×3→格闘①→格闘②がいい。無理なら安全にメイン射撃を当てにいこう。 ラゴゥ補足:ラゴゥの格闘は最後まで出し切った場合、射撃でキャンセルしないほうが硬直が短い。

最強の座は？

ストライクガンダム（ビームライフル装備）

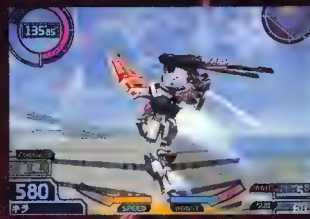
機体攻略

コスト:420

前作でコスト420最強のストライク。今作では標準的な性能となった。扱いやすいので初心者にオススメ。

Text：ニクマン

格闘の性能

前作で驚異的な性能を誇った⬅or➡格闘。今作ではモーションが大きくなり、全体的にスキが大きくなった。それでも空振り時の硬直は小さいので、メインで使える性能だ。同様にスキが小さいのが⬆格闘。⬅or➡格闘では届かない間合いで使うといい。

格闘は非抜刀時の方がスキが小さい。普段から抜刀しないで戦おう。

基本的な立ち回り

武装、機動力はどちらも標準的で、扱いやすい。猛威振るった格闘1段→メイン射撃での攻めを継続するパターンのダメージ効率が悪くなったので、1対1での爆発力は無くなった。コスト560のサポート役として、常に2対1の状況で戦うように心掛けよう。

⬅or➡格闘の攻め継続は効率が悪い。2段目まで出し切ってダウンを奪った方が効果的だ。

攻撃方法（属性）
メイン射撃（よ）
サブ射撃（無）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）→格闘③（ダ）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）→⬆格闘（ダ）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）→特殊格闘（ダ×2）
⬅or➡格闘（よ）→格闘（ダ）
⬆格闘（よ）→格闘（ダ）
特殊格闘（よ→ダ）
⬆格闘（よ）→格闘（ダ）　※抜刀時
⬅or➡格闘（よ）→格闘（ダ）　※抜刀時

強力な援護機体！

ストライクガンダム（バズーカ装備）

機体攻略

コスト:420

機体のクセは強いものの、バズーカ・格闘攻撃とも優秀なため、遠距離戦・近距離戦のどちらもかなり強力だ。

Text：タンカー

バズーカの性能を知ろう

ビームライフルと比べるとクセが強く、慣れていないと動かしにくい玄人向きな機体になっている。

メイン射撃のバズーカは威力が高く、当てればダウンを奪える上に弾数も10発と多め。一括リロード式なので、弾切れはほとんど気にならない。また、誘導性能がかなり高いので、カット性能も非常に優秀だ。欠点は発生がやや遅くてスキが大きいこと。そしてバズーカの弾がビームやバルカンで壊されてしまうことだろう。

基本的な立ち回りは中間距離でのバズーカによるけん制になる。バズーカが当たればダウンを奪う。ダウンを回避された場合に備えてもう1発撃ち込み、もう片方の敵機に僚機と一緒に攻める展開が理想。

また、敵機に近寄られても格闘性能が非常に優秀なので落ち着いて対処しよう。特に⬅or➡格闘の1段目は前作同様に相変わらず空振りしてもスキが小さいので、格闘ではこれをメインに使っていこう。

この距離で歩きながらメイン射撃でけん制を行なう。敵機からすると非常に鬱陶しいぞ。

攻撃方法（属性）
メイン射撃（ダ）
サブ射撃（無）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）→格闘③（ダ）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）→⬆格闘（ダ）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）→特殊格闘（ダ×2）
⬅or➡格闘（よ）→格闘（ダ）
⬆格闘（よ）→格闘（ダ）
特殊格闘（よ→ダ）
⬆格闘（よ）→格闘（ダ）　※抜刀時
⬅or➡格闘（よ）→格闘（ダ）　※抜刀時

スピードスター見参！

ゲイツ（指揮官用）

機体攻略

コスト:420

同コストの機体の中ではトップクラスの移動性能を持つ。使っていてそう快感がある機体だ！

Text：ニ

距離感が重要

メイン射撃は標準的な性能のビームライフルだが、射程が短いという欠点がある。中距離での射撃戦に持ち込まれると不利になり、かといって無理矢理接近して格闘を狙うのは危険だ。射程ギリギリの距離を把握し、付かず離れずの射撃戦に持ち込もう。

この距離ではまだロックオンサイトが緑。もう少し近付いて、赤サーチの状態で戦おう。

接近戦での立ち回り

ゲイツ（指揮官用）の特徴は、コストの割に素速い動きができること。ブーストゲージ量が多いので、大抵の機体にはブースト勝ちできる。素速い動きで近付き、敵機のブースト切れに強力な格闘を決めよう。

確定場面で使いたいのが、威力の高い通常格闘。全部で4段攻撃で一気にダメージを与えられる。全段出し切るまでのモーションが早いので、カットされにくいのも魅力だ。発生が早く、判定も強い。伸びがあって多少距離があっても届くので、積極的に狙っていこう。

敵機との距離が離れているときや、奇襲に使うと効果的なのが、長い距離を移動する⬆格闘。かわされた場合でも敵機の反撃が遅いと届かないことがあるので、ぶっ放し気味に使っても効果的だ。移動距離の長さを生かして、ブーストを使わない移動手段や着地ずらしとして使っても面白い。

攻撃方法（属性）
メイン射撃（よ）
サブ射撃（捕）
格闘①（よ）→格闘②（よ）→格闘③（ダ×2）
⬅or➡格闘（よ）→格闘（ダ）
⬆格闘（ダ×3）
特殊格闘（よ×6→ダ）　※格闘ボタン連打

DESTINY 事典

ストライクガンダム（ビームライフル装備）補足：抜刀状態になる行動は、通常格闘・特殊格闘・射程外での格闘の3パターン。　ストライクガンダム（バズーカ装備）補足：格闘は特殊格闘への派生よりそのまま出し切った方が威力が高い。必ず覚えておこう。　ゲイツ（指揮官用）補足：ゲイツ（指揮官用）は抜刀モーションが無いので、射程外でも格闘を出せる。

少しは腕を上げたかな？

シグー

機体攻略

コスト:420

前作で使用率の低かったシグー。格闘の誘導性など、強化点のある今作でどこまで活躍できるのか？

Text：モミアゲ

武装の使い分けを覚える

中距離からのマシンガンによるけん制が基本だ。近距離戦では、ヒット時にダウンを奪えるサブ射撃との使い分けが重要となる。

混戦時や1対1など、僚機との連携が取りづらい状況下では極力サブ射撃を狙い、2対1の状態に持ち込むのが望ましい。攻撃の起点となる場合が多いため、常に使えるように弾数を調節しておこう。

うまく2対1の形に持ち込めた場合には、逆にダウンを奪わないマシンガンで連携を狙いたい。ほかの射撃武装に比べて追撃に掛かる補正が低いため、瞬時に大ダメージを与えるコンボが期待できる。

覚醒は、サブ射撃との相性がいいスピード覚醒がオススメ。

突進力が向上し、前作よりも使いやすくなった⬆格闘をガンガン狙っていこう。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(無、2発でよ)
サブ射撃(無、2発でよ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→⬆格闘(ダ)
⬅or➡格闘(ダ)→格闘(ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊格闘(よ→ダ)

ゾノ

ダークホースとは俺のことだ!?

マーシャン

機体攻略

コスト:280

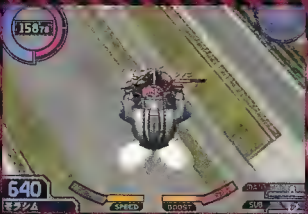
コストが前作より下がったが、性能はほぼ同じ。低コストとは思えない耐久力と破壊力で相手をなぎ倒せ！

Text：タンカー

耐久値を生かして一発を狙え！

ほかの同コスト機体と比べると機動力がかなり劣るが、耐久力は640と非常に高い。そのために大抵は一度撃破される前に覚醒を50%はためることが可能だ。

覚醒では、ゾノの機動力の低さを補えるスピードがオススメ。格闘は初段の威力が全機体中最強クラスなので、覚醒中のコンボがとてつもなく強力だ。一度覚醒コンボを決めただけで劣勢をひっくり返せる。スピード覚醒は格闘が当てやすいので驚異的な力を発揮できる。

サブ射撃の誘導性能が上がっているので、遠距離でのけん制もできるようになった！

スピード覚醒で【⬅or➡格闘⇒ジャンプ】×4～⬇格闘。当たれば大ダメージ、外れても…

⬇格闘のスキをキャンセルして攻め継続だ。補正が切れるまで少し待つべし！

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(よ、4発でダ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→⬆格闘(ダ)
⬇格闘(ダ)
⬅or➡格闘(よ)→格闘(ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)→格闘①(ダ)→格闘②(ダ)→格闘③(ダ)
特殊格闘(ダ)→⬆格闘(ダ)

ディン(指揮官用)

追えるものなら追ってみろ！

機体攻略

コスト:280

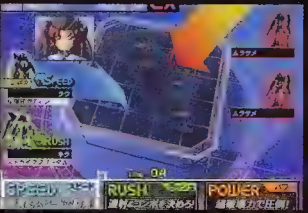
コスト590の僚機として日の目を見られそうな今作。低コスト随一のブースト持続力を見せ付けてやろう！

Text：モミアゲ

格闘を常に警戒しよう

通常のディンと同じく、中～近距離からメイン射撃のマシンガンによる削りが基本。近距離戦では敵機の強引な格闘攻撃を警戒しつつ、硬直をサブ射撃で狙いたい。

高コストも顔負けのブースト量を生かした着地硬直狙いが強力な機体だが、耐久力の低さから過剰に攻めないように気を付けること。格闘攻撃は攻め手としてよりも、⬅or➡格闘や特殊格闘をとっさの回避行動として使うのが好ましい。

特殊射撃は着地ずらしの選択肢以外にも、誘導性の高さから安易なブーストダッシュや変形の終わり際を狙う際に重宝する。

カット能力に乏しいため、射撃中心のパートナーがベスト。

混戦時にはヒット時にブーストダッシュでキャンセルの掛かる⬆格闘を狙ってみよう。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(無、3発でよ)
サブ射撃(よ)
特殊射撃(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)
格闘(よ)→⬆格闘(ダ)
⬅or➡格闘(ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)

DESTINY 奥義 ゾノ補足：格闘②から派生する⬆格闘はシールドガードで防がれることが多いので、派生させるのは控えよう。

強力な援護機体!

ジン(大型ミサイル装備)

ミゲル

機体攻略

コスト:280

武装はミサイルを使用したものだけだが、性能をしっかり把握すればどれも扱いやすいものばかりだ。

Text:ナンカー

メインの性能を把握しよう

射撃武装がすべてミサイルの珍しい機体。メイン射撃の大型ミサイルは威力が高く、非常に高い誘導性能と射角のおかげで使いやすい武器になっている。

大型ミサイルは1発目から順に右手～左手～と撃ち分けるので、左右の射角が毎回変化することを覚えておこう。また、特殊な弾道のため、近距離での使用がやや難しい。

欠点はミサイルを撃つたびに腕に付いているミサイルが消えていくので、弾切れしている状態が簡単にバレるところ。弾切れ中にいかに相手をさばけるかが、プレイヤーの腕の見せどころだろう。

サブ射撃のミサイルは脚部から3発のミサイルを発射する。射出は非常に早いが、射出方向補正があまり効かない。1発当たればダウンを奪えるので、そこそこ頼りになる。

格闘はあまり性能がいいものが無く、近寄ってもいいことがあまり無い。近寄られたら高飛びしつつ、ミサイルを撃って時間を稼ごう!

着地が取られそうなら特殊格闘だ! 意外とスキが小さく頼りになる!

攻撃方法(属性)
メイン射撃(ダ)
サブ射撃(ダ×3)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)
←or→格闘(ダ)
↑格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)

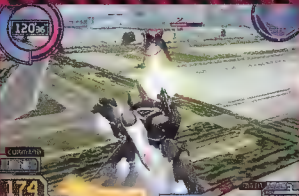
攻撃力が上がった射撃で敵機を驚かせ!!

ジン(特火重粒子砲装備)

ミゲル

機体攻略

コスト:270

射撃の追尾性能はイマイチだが、威力は高め。チャンスがあれば、サブ射撃で敵機に大ダメージを与えよう。

Text:ヒョン

射撃の活用方法

他機体のメイン射撃に比べて弾数は少なめだが威力が大きいので、1発を確実に当てていきたい。僚機が格闘攻撃をくらった場合や、ステップやブーストダッシュなどの硬直を的確に狙っていこう。サブ射撃は発生が遅めだが、攻撃力が高いのでスキあらばドンドン狙っていこう。

サブ射撃は硬直時間が長いので、敵機に見られていないときに放つといい。

オススメの覚醒

覚醒はコンボの威力が低いパワー覚醒がオススメ。射撃を当てられる場面では、確実に痛い一撃をお見舞いしよう。ここで狙うのは主にメイン射撃。これならたとえ外してしまっても、もう一度当てるチャンスがある。外れた場合でも、焦らずに次を狙っていこう。

覚醒中とはいえ、無理に格闘を狙えば耐久力を削られてしまう。狙いどころには注意。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(ダ)
サブ射撃(よ×4、4発でダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)
←or→格闘(ダ)
↑格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)

バズーカを当てまくれ!

ジン(バズーカ装備)

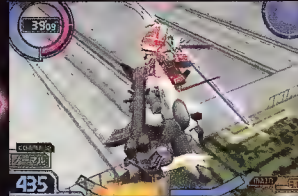
ミゲル

機体攻略

コスト:270

追尾性能が優秀なバズーカ。威力も高いので、射撃が得意なプレイヤーにオススメな機体だ!!

ヒョン

バズーカの使い道

メイン射撃のバズーカは追尾性能と威力が高く、敵機をダウンさせることができる。ダウンを奪うことで、窮地に追い込まれた状況でも逃げ切ることが可能になる。また、自機が放置されても一度ダウンさせることで敵機に追い付くことが可能になるので、非常に便利だ。

サブ射撃はバズーカを2発連続で撃つ。2発とも当たると、受け身不能のダウンを奪う。近距離戦が得意な機体相手にはできるだけサブ射撃を当てたいところだが、硬直が長いので乱発は控えよう。

格闘攻撃は追尾性能、威力共にイマイチなので、最初から狙いにいく必要は無い。自ら危険な状況になってしまうだけなので、控えよう。

近距離戦主体の敵機には慎重に戦おう。バズーカを撃ち過ぎると……

弾切れを引き起こしてしまい、自機がいい的になってしまうのだ。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(ダ)
サブ射撃(ダ×2)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)
←or→格闘(ダ)
↑格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)

DESTINY事典

ジン(特火重粒子砲装備)補足:放置されないように、常に僚機と共に行動していこう。単独での行動は、危険なのでできるだけ控えよう。

ジン(バズーカ装備)補足:オススメの覚醒はパワー覚醒。バズーカの破壊力が高いので、敵機の硬直を狙って手痛いダメージを与えたい。格闘は危険なので控えよう。

基本はケズリ、
狙いはドカンと一発!

ジン(マシンガン装備)

機体攻略

コスト:270

標準的なマシンガン機体に見せかけて、バーストショットや威力の高い格闘を持つ万能機体だ!

Text:モミアゲ

狙いはサブ射撃と格闘

マシンガンを装備した機体の基本的な戦い方である中距離から削りをけん制に、敵機の硬直をサブ射撃で取る戦法がこの機体の狙い。

サブ射撃のバーストショットはダウンを奪える上に、射撃攻撃としては高いダメージを与えられるなど、当てたときのリターンは大きいが、メインのマシンガンと弾数が共有なので注意しておこう。弾切れが近い場合は僚機にその旨を伝えて、残り弾数を使い切るようにしたい。

また、マシンガン主体の機体にしては優秀な格闘攻撃を持つため、接近時は格闘の選択肢も取り入れていくといいだろう。

無理に前衛に出たくはないが、マシンガンだけでは火力不足に陥りやすい。

ヒット時にブーストダッシュでキャンセルの掛かる特殊格闘を狙っていこう。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(無、2発でよ)
サブ射撃(無×12、20発でよ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ)
⬅or➡格闘(ダ)→格闘(ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)

クローで
敵機を切り裂け!!

ゲイツ

機体攻略

コスト:270

メイン射撃のビームライフルは総弾数が少ない。この弱点を、追尾性能が優秀な格闘攻撃で補おう。

基本的な立ち回り

主にメイン射撃を中心として立ち回りたいが、弾数が非常に少ない。そのため、必然的に近距離で格闘主体の戦闘を仕掛けることが多くなる。格闘は特殊格闘を除き追尾性能が優秀。特に⬆格闘はブーストダッシュやステップに対する追尾性能が高いので、積極的に狙おう。

格闘でダメージを稼ぐ

格闘攻撃で最も威力が高いのは通常格闘だが、当てることは難しい。そこで、オススメしたいのがサブ射撃後の追撃として使う方法だ。サブ射撃はダメージが低く追尾性能もイマイチだが、近距離で当てたら安定して通常格闘を当てることができるので、ぜひ狙っていこう。

格闘後はメイン射撃のビームライフルで追撃しよう。ほぼ確実に当てることができるのだ!!

敵機が空中に居るときにサブ射撃を当てても、格闘での追撃は難しい。メイン射撃で追撃だ。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(捕)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ)
⬅or➡格闘(よ)→格闘(ダ)
⬆格闘(ダ×3)
特殊格闘(ダ×4)

覚醒の使い方が
勝負を分ける!

M1アストレイ

機体攻略

コスト:270

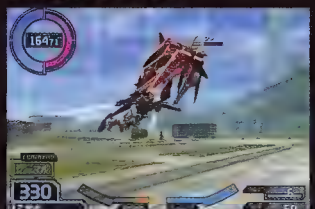
コスト270で扱いやすさは最高クラス。覚醒で攻撃力をフォローしよう。

Text:age

高性能のメイン射撃

M1アストレイのメイン射撃は総弾数が6発と、低コスト機体の中ではかなり多い。無駄に撃ちまくらなければ弾切れにはなりにくいので、メイン射撃を中心に戦える近~中距離戦がいい。サブ射撃にバルカンを持っているので、実弾武器を使う相手には使っていきたい。

覚醒の重要性

M1アストレイは、スピード覚醒を使ったときのコンボが全機体の中でもトップクラスの威力を持つ。それゆえにコンボが確定する場面や、50%での発動が重要。こちらが2回撃墜されてもいい組み合わせなど、覚醒が多く使える場合は相手のスキを見逃さないよう集中したい。

リーチの長い⬆格闘など、格闘も低コストの中では使いやすいものがそろっている。

総ダメージ318のスピード覚醒コンボ。練習して必ず身に着けておこう。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(無×12、20発でよ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→⬆格闘(ダ)
⬅or➡格闘(よ→ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)→⬆格闘(ダ)

DESTINY 講座

ジン(マシンガン装備)補足:特殊格闘は先端ヒット以外なら先行入力ブーストダッシュから格闘①~③につながる。 ゲイツ補足:オススメの覚醒はスピード覚醒。覚醒中のコンボは格闘①~②→ブースト→格闘①~③がいい。格闘①~③を格闘②で止めて、補正を切ってもいい。 M1アストレイ補足:スピード覚醒コンボ・【⬅or➡格闘1段目⇒ジャンプ】×4⇒⬆格闘

量産機だからってなめるなよ!
ストライクダガー

機体攻略

コスト:270

特に目立った長所も短所も見られない。同コスト帯の中でも標準的な性能を持つ機体だ。

Text:ニ[illegible]

特殊格闘は、タイミングが合えば攻撃を避けつつ反撃可能だ。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(無)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→⬆格闘(よ→ダ)
⬅or➡格闘(ダ)
⬆格闘(よ→ダ)　※遠距離は1発でダ
特殊格闘(ダ)

武装はメイン射撃のビームライフルにサブ射撃のバルカンと標準的。中距離で敵機の硬直を狙うオーソドックスな戦い方が主となる。

格闘は基本的に通常格闘と⬅or➡格闘を使おう。ダメージを高めたいときは通常格闘。派生攻撃よりも格闘③まで出してメイン射撃でキャンセルした方がダメージが高い。⬅or➡格闘は単発技でダメージが高い。通常格闘ではカットされそうなときや、覚醒コンボの締めに使おう。特殊格闘は上に飛び上がってから攻撃する。着地の硬直を取られそうなときに使うと効果的だ。硬直が長いので、いざというときにだけ使っていこう。

すべての射撃を巧みに使いこなせ!
ザウート

機体攻略

コスト:200

追尾性能が非常に高いメイン射撃をはじめ、射撃攻撃はすべて優秀。ぜひ一度試してみよう。

Text:ヒョン

自機を放置する相手には、メイン射撃が非常に有効な攻撃だ!!

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(ダ×4)
格闘(無×5、3発でよ)
メイン射撃(よ×2、2発でダ)　※変形時
サブ射撃(ダ×4)　※変形時
格闘(無×5、3発でよ)　※変形時

ザウートの強さといえば、メイン射撃の追尾性能である。メイン射撃のダメージは小さいものの、コスト200とは思えない追尾性能を誇っている。遠距離でのけん制で大いに役立つのだ!!

格闘ボタンで出るマシンガンは、主に近距離まで近付かれたときのけん制として使える。敵機の格闘を完全に止めることは難しいが、サブ射撃を使えば敵機の格闘がどんなに優秀であっても簡単に迎撃することができるのだ。

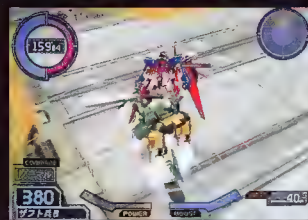
サブ射撃は敵機からダウンを奪う攻撃で、弾速が速い。敵機がパワー覚醒発動中であっても、全弾当てることができたらダウンを奪えるという優秀さだ。

全神経を射撃に注ぎ込め!!
プロトジン

機体攻略

コスト:200

マシンガンを半永久的に撃ちまくることができるプロトジン。スキあらばばら撒いていこう!!

Text:ヒョン

⬆格闘はデスティニーの通常格闘にも競り勝ってしまうほど強力な格闘だ!!

攻撃方法(属性)
メイン射撃(無×5、3発でよ)
サブ射撃(無×10、3発でよ)
特殊射撃
格闘①(よ)→格闘②(ダ)
⬅or➡格闘(ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)

プロトジンのメイン射撃であるマシンガンは、硬直時間が短いのでけん制に使いやすい。また、地上で特殊射撃の操作(射撃ボタン+ジャンプボタン)を同時押しすることで、いつでも弾を補充できる。リロードによる硬直時間は短いので、遮へい物に隠れて補充することが容易である。しかし敵機の目の前で弾を補充していると、敵機の射撃をモロに受けてしまう場合があるので、過信しないように。

⬆格闘は発生が早く、判定もなかなか強いので、自機を放置する敵機にはマシンガン以外に⬆格闘を交ぜていこう。サブ射撃はあまり使わなくていいだろう。

破壊海坊主
ジン・ワスプ(水中戦仕様)

機体攻略

コスト:200

コストの割に高い性能を持つ機体。そののっぺりとしたフォルムにだれもがうっとりするだろう。

Text:ニワマン

魚雷は一括リロードタイプ。弾数が少ないときはわざと撃ち切ってリロードしておこう。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
メイン射撃<チャージショット>(ダ)
サブ射撃(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ)
⬅or➡格闘(ダ)→格闘(ダ)
⬇格闘(ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)

ジン・ワスプはメイン射撃およびサブ射撃による魚雷での戦いが主体となる。特に強力なのが、ホーミング性と攻撃範囲に優れたサブ射撃の魚雷まとめ撃ち。4発同時に撃ち、1発でも当たれば敵機をダウンさせられ、敵機の足止めや戦力の分断に役立つ。弾の消費が激しいので、弾切れには注意しよう。

弾切れ時など、格闘を使う場合は⬆格闘が強い。ダメージが小さく、射撃でキャンセルはできないが、出した後のスキが非常に小さい。外した場合でも、最速で反応されなければ大抵の反撃はかわせるほどだ。

DESTINY 事典

プロトジン補足:オススメの覚醒はパワー覚醒。50%発動がいい。メイン射撃を数発当てただけでなかなかのダメージが期待できる。格闘は当てにくいのでオススメしない。

ザウート補足:オススメの覚醒はパワー覚醒。50%発動で、格闘を当てに行こう。敵機が逃げているときは、メイン射撃を狙いに行くのもいい。サブ射撃は少しダメージが低いのでイマイチだ。

知識を吸収し新たな戦いに備えよ！ 略

三国志大戦2

©SEGA

三国志大戦2
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発　売　日：2006年5月24日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

今回は新兵種「象兵」の扱い方を詳しく紹介。さらに今回から再開となるインタビューでは、騎兵単一デッキの雄、初志完徹5氏を直撃。全国大会での注目プレイヤーや、バージョンアップの情報も見逃すな！

Text：fan114（象兵、デッキ紹介、最新テク、全国大会情報）
カイゼルちくわ（兵法、インタビュー、銅雀台）

さまざまなデッキを試してみよう！

実戦テクニック＆デッキ教本

今回は「象兵」にスポットを当てて、基本からデッキの使い方まで徹底攻略！ さらに恒例のデッキ紹介に加え、兵法選択の指針や細かなテクニックを紹介するぞ。

象兵実戦活用術

まだ[illegible]ない。有効に使うための活用術をお伝えするので、ぜひ使ってみてほしい！

象兵の強さを知る

象兵でまず注目したいのは、守城時の強さ。象兵は乱戦能力が高く、特に防御力の面で優れているため、もぐり乱戦などを活用すればかなりの時間を稼げる。さらに、象兵のオーラは発生条件が「一定距離移動」なので（速度は関係無し）、乱戦中でも発生する。もぐり乱戦状態から弾き飛ばせば、攻城中の敵を城から遠ざけられるのだ。また、武力で勝っているなら、横から弾き飛ばすことで攻城を妨害しつつ逃がさず倒せる。敵が油断していれば、数部隊まとめて端に追い込むことも可能だ。

弾き飛ばしは守城時だけではなく、戦場中央でも効果的に使える。例えば、敵を別方向に弾いて部隊を分断させれば、戦線を乱すことが可能。武力で上回っていれば、そのまま各個撃破できるのだ。

また、多少難度は高めだが、城付近以外でも左右の端に居る敵を鋭角に端側へ弾くと連続で乱戦を起こすことができ、武力差があれば瞬殺できる。

そのほか、味方が攻城している際に敵ががっちりともぐり乱戦をしていなければ、横から弾き飛ばすことで攻城のフォローができる。このように、象兵は非常にポテンシャルを秘めているのだ。

守城時のテクニック

もぐり乱戦状態でオーラを出し、敵を攻城エリアから押し出すのが基本（図右）。武力勝ちしていれば、やや上から横に弾き、端に追い詰めて倒すのが強力だ（図左）。

弾きによる分断

き飛ばすのが理想。敵を孤立させて倒せ！

3体そろえば……

ほかの兵種との連携

象兵は、ほかの兵種との組み合わせでも力を発揮できる。弾き飛ばしで接近してきた敵を押し返し、弓兵や槍兵への乱戦を阻止すれば、弓攻撃や無敵槍を生かすことができるのだ。

特に強力なのが右図の陣形。槍兵の無敵槍と象兵の弾き飛ばしで敵の接近を阻止し、その間に槍撃や弓攻撃でダメージを与える形だ。敵が前衛部隊を味方槍兵と乱戦させて突撃を狙ってきたら、象兵で敵前衛部隊を弾き飛ばして無敵槍を復活させ、迎撃を狙おう。守勢時や戦線を上げる際に役立つので、ぜひマスターしてほしい。

※象兵攻略協力：PIMA

象単デッキで出陣せよ！

一見弱そうな象兵単一デッキだが、特定のデッキが流行っている現状でも、立ち回り次第で十分に戦える。【R】兀突骨、【C】孟優、【UC】朶思大王、【C】帯来洞主、【C】金環三結での闘い方を紹介するので、ぜひチャレンジを！

序盤　伏兵や障害物を処理しつつ攻城を狙え！

開幕は積極的に攻城を狙うのが基本となる。まず、右図のような配置から、伏兵と一緒に戦線を上げていく。伏兵を踏ませた後は、金環三結と帯来洞主を攻城に向かわせよう。ほかの3部隊は、障害物の破壊や伏兵探しを兼ねつつ攻城部隊をフォロー。敵を攻城部隊から遠ざけるように弾き飛ばし、攻城につなごう。

ただし、ここでカウンターをくらっては元も子もないので、無理は禁物。特に兀突骨、孟優、朶思大王は撤退させないよう、兵力が少なくなったら無理せず帰城させ、士気が溜まってからの勝負に備えたい。

また、伏兵探しの際は兀突骨や孟優で踏まないよう注意。朶思大王を先行させ、慎重に立ち回ること。

初期配置の一例

基本的な初期配置は大きく分けて二つ。全部隊片側に置く形と、金環三結のみ逆サイドに置く形だ。相手デッキや地形によって変えよう。

大攻勢以外の兵法は？

今回は兵法に「他勢の大攻勢」を選ぶことを前提として攻略していくが、相手によっては別の兵法も十分有効だ。例えば、暴虐デッキ相手には「連環の法」が有効で、速度が落ちる分、象兵ではじくのが容易となる。象兵は乱戦能力が高く、「毒泉の計」と合わせてゴリ押しできるので、「増援の法」を選択してもいい。

中盤以降　毒泉の計でゴリ押しして攻城へつなげ！

序盤にリードを取れなかった場合は、「毒泉の計」を使って攻城を狙う。これを複数回使える士気8or12の状態で敵城での戦いに入るのが理想だ。

攻め上がる形は、金環三結と帯来洞主を両端に置いた横一列が有効。乱戦能力が高いので、敵の主力数部隊に「毒泉の計」を使い、さらに「他勢の大攻勢」などの兵法を使えば、攻城に持っていけるはず。

敵にダメージ計略や妨害計略を持つ武将が居る場合は、主力2部隊（特に兀突骨と孟優）が範囲に入らないよう注意。遅らせて出撃させるなど、うまく部隊を分けよう。

このように横一列で攻め上がり、敵の主力に「毒泉の計」をかけよう。さらに兵法を駆使すれば、敵はどうしても防ぎ切れないところが出てくるはず。見逃すな！

中盤以降　敵の猛攻をしのいでカウンター！

ぶつかり合った際に勝てる見込みが薄い場合は、防衛からのカウンターを狙おう。

敵のメイン計略が妨害系やダメージ系なら、主力が2体以上範囲に入らないよう注意しつつ早めにラインを上げ、計略をできるだけ敵城の近くで使わせよう。被害を最小限に抑えつつ士気差を生み出し、カウンターに転じるのだ。

全体強化系がメインの相手には、同じく敵城近くで計略を使わせ、敵の攻城役に「毒泉の計」をかけつつ自城付近まで撤退。もぐり乱戦からの弾き飛ばしを使って敵の攻城を防ぎ、カウンターを狙おう。

敵攻城役に「毒泉の計」を使い、もぐり乱戦を駆使して守る。金環三結と帯来洞主を両端から上げて敵妨害役を釣れば、より守りやすくなる。攻城できれば御の字だ。

主流デッキ対策：魏武＋粘りデッキ

大攻勢でのゴリ押しからリードを守り切れ！

開幕は伏兵探しに専念。金環三結と朶思大王の二人で、全ての伏兵を踏むのが理想だ。攻城を狙えそうなら部隊を左右に分けて、伏兵探しを兼ねつつ端攻めをするのもありだ。

攻城を狙うタイミングは、士気が8溜まって「毒泉の計」を2回使える状態が理想的。出陣したら「毒泉の計」を張郃にかけ、敵のラインを下げさせよう。「毒泉の計」は効果時間が長いので、かなり粘っていける。後は張春華の「雲散消沈の計」をまとめて受けないよう部隊を散開させ、敵城付近まで攻め上がったら「他勢の大攻勢」を使ってゴリ押しし、攻城までつなごう。ここでは曹操以外を優先的に撃破するのが重要だ。

リードを取った後は無理しない程度にもぐり乱戦～弾き飛ばしなどを使って防衛し、時間切れを狙おう。

「魏武の大号令」使用後なら、「毒泉の計」を2回反計されることはない。このタイミングで攻めろ！

主流デッキ対策：大徳デッキ、暴虐デッキ

毒泉で敵主力をつぶしもぐり乱戦で守り切れ！

序盤は端攻めからの攻城を狙っていく。槍兵が多いタイプなら、うまく弾き飛ばしを使えば攻城しやすいので、積極的に攻勢に出よう。

中盤以降は主力を早めに出陣させて戦線を上げ、できるだけ自城から遠い位置で計略を使わせよう。相手が「劉備の大徳」を使ってきたら、基本通り高武力槍兵などの敵攻城役に「毒泉の計」をかけ、もぐり乱戦を駆使して防衛。おとり役として金環三結と帯来洞主を両端から攻城に向かわせよう。ここを防ぎ切ってから、カウンターで攻城を狙うのだ。

暴虐デッキに対しても計略を撃たせて守る形を取るのだが、対大徳デッキと違って攻め込む必要はあまりない。敵に「暴虐なる覇道」を撃たせ、基本通りに「毒泉の計」ともぐり乱戦を駆使して防ぎ切ればOKだ。

相手が槍兵中心のデッキなら、大徳を使われても逃げやすく、復活持ち二人の陽動も効果大。

三国志確認

記事中ではカードのレアリティを次のように表記しています。コモン＝【C】、アンコモン＝【UC】、レア＝【R】、スーパーレア＝【SR】、群雄英傑＝【HE】、レジェンド＝【LE】。各バージョン（シリーズ）のカード追加において、それ以前から居た武将と同名で同レアリティのカードが追加されている場合、新しい方をそのレアリティの2枚目であることを表すため、本記事内では【○○2】と表記しています。

新着デッキ紹介

今月も新着デッキをいくつか紹介していこう。どのデッキもクセが強く、使いこなすにはやり込みが必要となるものの、秘めているポテンシャルは高いものばかり。ぜひ挑戦してみよう！

大風火計デッキ

大風と火計のコンボで敵を焼き尽くせ！

群雄帝である「超ノーマナー」氏が使用しているデッキ。主な狙いは、【C】張宝の「大風」を使用してから、【UC】孫桓の「火計」や【SR】周姫の「戒めの炎」を連発する計略コンボだ。

序盤の立ち回りは二通り。敵の総武力が低い、または部隊数が少ない場合は、部隊を二～三手に分けて攻勢に出よう。リードを取れればかなり有利となるので、カウンターを受けない程度なら強引に攻めるのもあり。攻められそうにない場合は防柵を盾に守り、弓兵のフォローを受けつつ無敵槍と象兵の弾き飛ばしを駆使して敵を追い払おう（P032参照）。

中盤以降は、「大風」からの計略コンボで攻城を目指す。士気9で「大風」を使えば、効果時間中に「火計」なら2発、「戒めの炎」なら4発撃てるので（バージョンアップ前の場合）、攻城に向かう味方の部隊数と敵の部隊数を計算して効率良く敵をせん滅、または追い払って攻城につなごう。

兵法は相手次第だが、「連環の法」か「増援の法」が適しているだろう。

武将名(兵種/コスト/能力)
【UC】木鹿大王(象/2/武8・知1)
【UC】孫桓(槍/1/武3・知6)
【C】周倉(槍/1/武3・知1)
【UC】韓当(弓/1/武3・知3)
【SR】周姫(弓/1/武2・知8)
【C】張宝(歩/1/武3・知7)
【C】金環三結(象/1/武3・知1)

「戒めの炎」は反計を気にせず少ない士気で撃てる。状況をよく把握し、ため時間中に撤退させられる危険性が低いときに発動させよう。

田豊反計デッキ・改

士気効率のいい号令と反計で敵を抑え込め！

【R】田豊の「隙無き攻勢」と【R】曹仁の「刹那の号令」による計略コンボは、範囲内の味方の武力を7上げられるので非常に強力。士気が9溜まった状態なら、かけた部隊数分の士気が返ってくる「隙無き攻勢」の特性を生かし、「隙無き攻勢」→「刹那の号令」→「刹那の号令」→「隙無き攻勢」といった計略コンボができるので、相手にとっては相当の脅威となる。

途中の「刹那の号令」は使わずに士気を「玄妙なる反計（看破）」や「迅速な転進」に回すことで、さまざまな対応が可能となる。相手が計略で対抗するようなら「反計」を狙い、「反計」に失敗し武力で勝てそうにない場合は、「迅速な転進」で帰城しよう。

問題は、高武力の武将が複数入った総武力の高いデッキには、どうしても押し込まれてしまう。伏兵、突撃、槍撃、弓攻撃、場合によっては兵法を活用して守り抜こう。

兵法は強力な攻めを持続させることができ、守りの面でも役に立つ「増援の法」が最適といえる。

武将名(兵種/コスト/能力)
【R】曹仁(騎/1.5/武5・知6)
【UC2】張郃(槍/1.5/武6・知5)
【UC】劉備(槍/1.5/武5・知5)
【R】田豊(歩/1.5/武4・知9)
【C】李典(弓/1/武3・知6)
【R】荀彧(弓/1/武1・知9)

「隙無き攻勢」後に士気のある状態で攻め上がれれば、そうそう負けることは無い。選択肢の多さを武器にプレッシャーをかけよう。

全軍突撃デッキ・改

圧倒的な攻撃力で敵陣を突き破れ！

高い爆発力を秘めた【R2】馬超メインの騎兵デッキに、【UC】馬騰の「西方の乱」による堅守を加えたもの。

序盤は伏兵探しとやぐらや防柵などの破壊をきっちりこなし、無理をしない程度に攻城を目指そう。

士気が溜まってからは、攻守共に「全軍突撃」が基本となる。特に攻める際は、「封印の計」などと併せて「全軍突撃」で攻め込むしか手が無いので、攻城までつなげられるよう騎兵の操作スキルを磨いておきたい。

相手に槍兵が多かったり、「大車輪」系の計略がある、または「車輪の大攻勢」を使う可能性がある場合、「全軍突撃」を使うのは危険。【R2】馬超と【R】華雄で攻め上がり自城から遠い位置で計略を使わせ、できる限り敵の兵力を奪って撤退させよう。その後は「西方の乱」で主力を復活させて守り、カウンターへ。守る際は【UC】馬騰を絶対に撤退させないように！

リードを取った後は、士気や状況に応じて「全軍突撃」と「西方の乱」を使い分けて守り切ろう。

武将名(兵種/コスト/能力)
【R2】馬超(騎/2.5/武9・知5)
【R】華雄(騎/2/武8・知4)
【UC】馬騰(騎/1.5/武5・知5)
【C】侯成(騎/1/武4・知1)
【C】蔡邕(騎/1/武1・知8)

「全軍突撃」を使った状態でマウントを取れれば、攻城はもらったも同然。守りの要である【UC】馬騰は、ここで撤退させないようにしたい。

魏4枚デッキ・改

全能力を引き出して敵を圧倒せよ！

こんにちは、fan114です。やっとこのデッキを掲載できることになりました（笑）。では、早速紹介！

このデッキは反計を持つ武将がおらず、部隊数が少ない上に【R】典韋と【SR】龐徳は知力が低めなので、敵のダメージ計略や妨害計略には十分な注意が必要。部隊を分けて戦うことになる状況が多いので、個々を高い精度で操作できるよう練習しよう。

序盤は【R】典韋や【SR】龐徳で伏兵を踏まないように気を付け、伏兵状態の【SR】賈詡を盾にじりじり攻め込もう。伏兵を処理できれば高武力を存分に生かせるので、負けることは少ないはずだ。基本的には【SR】龐徳と【SR】賈詡を攻城に向かわせ、【R】典韋と【SR】張遼はサポートに回ろう。

士気が溜まってからは、状況に応じて「神速の大号令」と「離間の計」を使い分け、突撃と槍撃を駆使して立ち回ろう。計略の選択や攻守の見極めは、実戦での経験あるのみだ。

兵法は「神速の大攻勢」、「増援の法」、「再起の法」から選ぶのが無難だ。

武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】張遼(騎/2.5/武9・知6)
【R】典韋(槍/2.5/武9・知1)
【SR】龐徳(騎/2/武8・知4)
【SR】賈詡(騎/1/武1・知9)

序盤のぶつかり合いでは、張遼と龐徳を盾に典韋で槍撃を狙う。敵騎兵の突撃を防ぎやすく、槍撃を一方的に当てられるので非常に有効だ。

●象兵補足：象兵は移動速度に優れているので、攻城寸前で敵に乱戦で妨害された場合は、攻城エリアを横に逃げれば攻城が入りやすい。「はじき戦法」で移動速度を上げて敵を振り切るのも有効だ。

●デッキ紹介補足：今回の内容は基本的にバージョンアップ前を元にしているので、新バージョンでは厳しい戦いを強いられるデッキがあるかもしれない。新たな対策やデッキ構成を考えよう。

基礎対戦力養成所 〜兵法編〜

勝率が伸びない人にありがちなのが、デッキや各種テクニック以外の、基本的な部分の見落としだ。今回はその中でも悩むことが多い、兵法の選択基準と使用タイミングを復習しよう！

汎用性が高い「増援」

兵法の中で実用性が高い「三大兵法」といえば、「再起の法」「増援の法」「連環の法」の三つ。その中でも特に汎用性が高く、どんなデッキとも相性がいいのが「増援の法」だ。

士気を使わずに戦線を押し上げたり、攻めを持続できるのが最大の利点。ただ単にゴリ押しで使うのではなく、攻城につながる状況で使うのが理想となる。どうしても一発攻城を通したいときや、敵の攻城を防ぎたいときなどに意識して使おう。

開幕でリードを取りたいときや、中盤以降に計略を使って畳み掛ける際に使うのが定石。攻城に関係無い状況で使うのはもったいない。

不測の事態に「再起」

『2』で下方修正された「再起の法」だが、主力武将の知力が低い場合、「火計」などのダメージ計略には「増援の法」より役立つことが多い。また、序盤に「増援の法」などでゴリ押ししてくる相手には、戦線を上げさせずに兵法を使わせれば全滅〜「再起の法」でアドバンテージを取りやすい。

使用タイミングは、「増援の法」と同じく攻城を意識。全滅して敵に攻城されかけても、もう少しで味方が復活する状況なら使うまでもないし、主力武将が復活すれば攻城につなげられる流れなら、たとえ2部隊程度を復活させるためでも使うべきだ。

弱くはなったが、ダメージ計略に対してはやはり心強い。

相手を封じる「連環」

三大兵法の中でも、特に使用タイミングの難しい兵法がこの「連環の法」だ。騎兵メインのデッキに対して突撃を封じるために使ったり、号令系計略を使うために戦場中央で固まった敵部隊を足止めしたり、といった使い道がすぐに思い浮かぶが、やはり使用タイミングについては常に「攻城」を意識してみてほしい。

単に相手が号令系の計略を使ったから使う、という条件反射ではなく、「その号令でこちらが全滅する可能性があるか」、「そこで足止めすればこちらが攻城につなげられるか」などといった考えを、一瞬で巡らせられるのが上級者の証。特に「連環の法」は相手に使う兵法で、こちらにプラス要素が無い分、使い方を誤れば大した効果を得られないので注意！

敵の攻勢を封じつつ、攻城につながる使い方が理想的だ。

そのほかの兵法は？

三大兵法以外の兵法は、汎用性こそ高くないものの、自分や相手のデッキに合わせて選択すれば十分に強力。

特に「神速の大攻勢」は、騎兵メインのデッキなら士気消費無しの強力な切り札となる。特に相手の「連環の法」に対して相性が良く、効果を受けた騎兵は「連環の法」の減速効果を相殺した上、武力上昇の効果を得られるのだ。

槍兵が複数居るデッキなら、「車輪の大攻勢」もあり。乱戦中や攻城中でも敵の突撃を防げるので、攻城につなぎやすい。速度上昇系の計略（兵法）を使ってくる相手に対しては、特に有効となる。

このように、デッキや相手の兵法選択への読みで兵法を選ぶのも重要だ。

新着テクニック紹介

今回は実戦で有効な「カードを横向きにする」テクニックと、ネタとして覚えておきたい「破滅の舞い」の特性を紹介。どちらも難しいものではないので、機会があったら試してみてほしい。

カードを横向きにしてより敵城深くへもぐる

同じ盤面最上部にカードを置いた場合でも、移動する位置はカードの向きによって異なる。横向きの方が、より奥へと移動させられるのだ。これを使うと、縦向きでは通りにくいやぐらや防柵（相手の置き方にもよるが）の奥を通り抜けやすくなるぞ。

また、敵城付近での攻防において、攻城役のカードを横向きにして敵城奥に配置すると、攻城のフォローに回した武将を動かしやすくなる。

地味だが、知っているのと知らないのでは大違い。いつでも実践できるよう、頭に入れておこう。

城門に行きたいこの状況。防柵が邪魔をして足止めされるように見えるが、カードを横にしてより奥へと移動すれば……

相手の防柵の置き方次第では、その後ろを通り抜けることができる。実戦でも十分にありえる状況なので、覚えて損無し！

攻城役のカードを横にすれば、突撃や槍撃でのフォローがしやすくなる。そのままカードを盤面からどかすのも手だ。

貂蝉の攻城は止まらない!?

【SR】貂蝉の「傾国の舞い」や【R】貂蝉（『1』のカードで現在は排出停止）の「破滅の舞い」に、意外な効果が発覚。これらの舞いで出現する攻城ゲージは、通常の攻城ゲージと共用、かつ乱戦中でも増加し続ける。攻城準備中に使うと乱戦されていても攻城ゲージが溜まり、満タンになると舞いのダメージと通常の攻城ダメージの両方が入るのだ。

【R】貂蝉の攻城を止められてしまったが、ここで「破滅の舞い」を使えば、乱戦中でも攻城ゲージの増加が再開され……

満タンになると、「破滅の舞い」の効果に加えて通常の攻城ダメージが！　城ゲージでリードを取れるのだ。

●兵法選択に迷ったら?:慣れないうちは相手の動きを予測しにくく、兵法の選択に迷いがち。そんなときは「増援の法」を選ぼう。使うタイミングに迷うことが少ないため、扱いやすいぞ。
●カードを横向きに〜補足:このテクは、自城前で2部隊をまとめる際にも活用できる。カード2枚を横向きにして縦に並べ、自城へ戻らない程度に下げれば、ほぼ同じ位置に2部隊を配置できるのだ。

三国志大戦２強豪プレイヤー列伝

現世武帝

初志完徹５

槍兵隆盛の本バージョンにおいて騎馬単デッキで帝位に就いた男！

――まずは「西涼帝」獲得、おめでとうございます！やはり大変でしたか？

初志完徹　もう落ちましたが（笑）。地元でよく一緒にプレイしていた「黄金の隼」さんの悶絶ぶりを見ていたので、たまたまマッチング運が良くて達成できたと思っています。

――「隼」さんの挑戦を見守っていた時は、どんな心境でしたか？

初志完徹　「隼」さんが徳25あたりで、一回負けて徳が減って、また勝って増えて、という繰り返しをしていたのを見て、「いずれはあそこに行くんだから今はゆっくりでいいや」とか、ぶっちゃけ「覇王ぐらいでいいかな」なんて考えてました（笑）。

――槍撃の存在と優れた計略を持つ蜀の隆盛により、槍兵中心のデッキが多くなった「2」ですが、稼動当初はどのような心境でしたか？

初志完徹　「槍撃」自体は問題無いんですけど、単純にデッキに入る槍兵の枚数が増えたのできつかったですね。

――前作では弱いといわれていた槍単デッキが登場するくらいですからね（笑）。

初志完徹　でも、実は槍単デッキは相手にしやすいんですよ。

――そうなんですか？

初志完徹　むしろ槍兵4、騎兵1のデッキがやりにくいですね。槍兵は足が遅いので、悪地形でさえなければ横を抜けられますが、相手に騎兵が一体でも居[illegible]しまうんですよ。それに壁槍撃もきつい[illegible]こちらには槍が居ないから、相手に壁突撃さ[illegible]きついんです。

――州から覇者、覇王、そして徳30で皇帝と、これまでの過程で挫折しそうになったことはありましたか？

初志完徹　徳28以上にするのがきつかったですね。ここから赤玉の（覇者以上のプレイヤーが対戦に勝つことで獲得できる、次の徳への昇格条件アイテムの俗称）必要数が「9」ですからね。玉が収まる枠が10しかないんで、実質9連取しなきゃならないとなってくると……。

――青玉（赤玉と逆の、降格条件アイテムの俗称）も28では3になりますね。

初志完徹　そうですね。徳27の段階では赤8青4なんですけれど、徳28からは赤9青3、赤9青2となっていきますからね。単純にキツイです（笑）。マッチング運や調子が悪い時に一回負けて、それを取り返すのに7勝、8勝しなきゃいけない……かなり憂鬱でした（笑）。

――全突デッキの1.5枠を、【SR】呂姫から【UC】馬騰に変えたきっかけは何だったんでしょうか？

初志完徹　「オズマソウジ」さんに勧められて使うようになりました（笑）。

――そうだったんですか（笑）。どのように勧められたんですか？

初志完徹　ある時、「馬騰使えよ[illegible]！[illegible]ぞ！」って言われて[illegible]最初は「いや、武将カード探すの面倒くさいから呂姫でいいです」って断りました（笑）。でも実際に使ってみたら、強い強い（笑）。

――騎兵単デッキで槍兵の枚数が多いデッキを相手にする時には、どのようなことに気を付けてプレイしていますか？

初志完徹　槍撃があるので目の前で一端止まるというのも難しいですけれど、やはり迎撃は一番警戒します。後はとにかく、無敵槍を消してどれだけ壁突撃できるかですね。

でも、もっと重要なのは相手より先に攻城することですね。このゲームは「守備」がうまい人が勝つゲームだと思うんですよ。そこで先に城ゲージを奪えば、相手は必ず攻めなければならなくなるんです。だから開幕で攻城するためにも、兵法は「神速の大攻勢」を使っているんです。

――なるほど、先に攻城できれば後は自城系テクニックで守り切れるわけですね。

初志完徹　そうです。

――では、初志完徹さんが個人的に苦手とするデッキというのはどのデッキですか？

初志完徹　一番苦手なデッキを言っちゃうと大会などで困るんで（笑）。それ以外に挙げるとしたらやはり蜀単ですね。中でも特に【R】龐統が入っているタイプが一番苦手です。

――連環をくらったら撤退させてもらえず、馬騰も意味が無くなりますね。

初志完徹　うまく【C】蔡瑁だけ倒されたりしますからね。それで「これからが本番よ！」って言っても、所詮武力7ですから（笑）。

後は【UC】張飛もかなり怖いです。車輪は範囲も大きいし、武力も＋4ですし。同じ必要士気4の「強化戦法」とは雲泥の差ですね。

――デッキ相性とは違いますが、人相性的に苦手なプレイヤーは居ますか？

初志完徹　「♪王異♪」さんとか「食べれません」さ

初志完徹氏の三国志大戦.NETデータ大公開（いずれも全国対戦のもの）！　使用回数TOP10:侯成487、華雄484、蔡瑁484、馬超476、馬騰296、呂姫18／勝率TOP10:侯成364、華雄361、蔡瑁361、[illegible]／[illegible]432、[illegible]424、蔡瑁253、華雄138、侯成15

まさに群雄割拠！　激戦をくぐり抜けるのはだれだ!!

三国志大戦 全国大会

覇業への道 〜龍虎の咆哮〜

いよいよ、全国大会の予選が始まり続々と店舗代表が決まっていく中、全国各地にいるプレイヤーの中から、全国大会注目選手をfao 114がピックアップ！　全国大会の動向は目を離して居れない！

7月12日から始まった「三国志大戦 全国大会『覇業への道 〜龍虎の咆哮〜』店舗予選大会」。同地区の代表者を決めるためのエリア大会に参加できるのはこの店舗予選を勝ち抜いたプレイヤーだけだ。現在も予選は行なわれているが、続々と第一関門を通過したプレイヤーが登場している。

店舗予選通過者が使用しているデッキ（デッキ変更が自由のため、事前の申請によるもの）を見てみると、全体の約半分を魏武、大徳、暴虐デッキが占めている。しかし、今分のこれらのデッキは決勝大会で使用するVer.2.01では、何らかの下方修正を受けている。これらのデッキの動向も気になるところだ。

中国エリア

一番の注目は「ばから」。彼の高いプレイングスキルはトッププレイヤーからも一目置かれており、その実力からすれば決勝大会へ進むのは難しくないだろう。

次に関東の「菊」と並んで屈指の袁単デッキの使い手である「ラクウェル」。単純な強化しかない袁単をプレイヤースキルでどこまで強くできるのか？

最後に、漢中王の称号を持つ「兇虚」は既に店舗予選を通過。前大会でも決勝大会に駒を進めている。今回の活躍に期待だ。

東海A、Bエリア

東海エリアはタレントが多く、代表枠がA、B合わせて4枠と、激戦区の一つだ。前大会で決勝大会に出場し、個性的なデッキながらもベスト4まで勝ち進んだ「食べれません」は、一悶着ありながらも店舗予選を通過。氏の代名詞でもあるスタンディングプレイをまた全国大会でも見たいものだ。

同じく前回の決勝大会出場者であり、今なお純正神速デッキを貫く「Shin」、高いプレイスキルを持つ「おかし♂♂♂」にも注目している。

また、前大会では実力がありながらもエリア大会で敗退してしまった五虎将「ナガフェン」、大英雄「新甲虫王者」は順当に店舗予選を通過。こちらも注目だ。

さらに、『三国志大戦2』になってから上位に食い込んできた「YO3」は、全突デッキを自在に操るプレイヤー。関東の雄「初志完徹5」、「オズマソウジ」らとの、5枚騎馬単の頂上対決が見たいものだ。

九州A、Bエリア

ほかのエリアと大きく異なり、店舗リスト通過者のデッキに呉系デッキが多い九州エリア。最注目は、全国ランキング1位の「アグネスタコ」がどのような形で参戦するのかというところ。

前大会で見事九州エリアを制し、決勝大会へと駒を進めた「地雷王」は、蜀涼暴虐を駆り今回もきっちり店舗予選を通過。2大会連続の決勝大会出場に期待。エリア大会ではどのようなデッキで戦いに望むのか非常に楽しみだ。

田豊反計デッキの使い手で、一度は皇帝の座まで上り詰めた「龍」にも注目したい。

最後に、沖縄はドラゴンパレスの雄「北極熊」。沖縄に似つかわしくないその名前は、関東でも広く知られているぞ！

中国エリア

九州A、Bエリア

四国エリア

関西A、Bエリア

東海A、Bエリア

四国エリア

注目は何といっても四国唯一の征覇王「キノの大号令」。メインは呉単のようだが、サブデッキの大徳デッキで征蜀覇王になっているようだ。どのデッキで参戦するのか気になるところ。

超個人的に注目しているのが、魏4デッキで店舗予選を通過した「！！！！！！」。店舗予選決勝で選択した兵法は「再建の法」とのこと。君主名通りきっちりとびっくりさせてくれた（笑）。余裕の通過といったところか。同じ魏4使いとしてぜひとも全国大会出場枠を取ってほしい。

また、前大会では唯一の枠を手にした「怒号層圏」は、今度こそ決勝大会にも出場してほしい。

関西A、Bエリア

個性的なデッキを自在に操る「ぱちろ〜3」は最も注目しているプレイヤー。上位プレイヤーの中でも特に高いプレイングスキルを持ち、大局眼も優れている。その立ち回りは攻めを重視したスタイルで、観る者を魅了する。前大会では決勝大会の2回戦で「荀銀STO」に敗れてしまったが、今大会では決勝大会出場はもちろんのこと、初優勝を目指してほしい。

前大会準優勝者である「うーたん」は、得意の「暴虐なる覇道」をメインにした立ち回りでエリア大会出場を決め、優勝への第一歩を踏み出した。今大会でも大いに活躍してくれるだろう。

「超ノーマナー」は『三国志大戦』稼働初期に、城内挑発使いの中でも最強と謳われた「神無月」その人。その思想はシステム上使えるテクニックは何を使ってでも勝てばいいというガチスタイル。勝つことがすべてというシンプルな考え方だ。皇帝の称号を持つプレイヤーで、その実力は本物。店舗通過のコメントの「勝てるビジョンしか見えない。」この言葉には筆者もしびれた。そのしたたかさを生かし、強豪たちを詰ませてほしい。

そして新鋭として「新SRくれ」に注目。もちろん【SR】などあげないが、全国ランキングで上位に食い込んでいる実力者だ。活躍に期待したい。

記事は、8月13日時点の情報を元に作成しています。

三国志大戦 全国大会 覇業への道 〜龍虎の咆哮〜 公式HP[http://am.sega.jp/utop/news/hagyo_3/inde[illegible]]では予選店舗の結果を順次公開中!

北海道エリア

[illegible]

北東北エリア

今大会より、残念ながら全国大会出場枠を一つ減らされてしまった北東北エリア。枠を減らしたのは間違いだと周囲に言わせるほどの活躍を期待したい。

注目プレイヤーは何といっても全国ランキングでの躍進著しい「BECK♪」。北東北エリアでは一人気を吐く新鋭だ、

また、3枚デッキ（いわゆるケニアデッキ）で名を馳せる「自王」に注目だ。プレイヤーの腕が拮抗してくるとデッキパワーの勝負になるため、全国大会ではデッキバリエーションが少なくなりがち。本作きっての個性派デッキであるケニアデッキをぜひ全国大会で見たいものだ。

南東北エリア

地域の特色として舞系デッキが多かった南東北エリアだったが、「悲哀の舞い」の弱体化と、蜀涼暴虐デッキなどの開幕武力押し系デッキが増えたため、その勢いは衰えた感が否めない。

しかし、その中で一人気を吐く、前大会優勝者、大軍師「荀銀STO」は別格。出場選手最年少ながら強豪を次々と打ち破ったのはまだ記憶に新しい。今回は特別招待選手として決勝大会からの出場となる。苦手と言っていた大徳デッキが強い現状だが、今回も彼の代名詞である甘皇后デッキで挑むとのこと。今度のバージョンアップがどう影響してくるかもポイントだろう。全国大会2連覇という偉業を成しとげることができるか!?

この人以外では使いこなせないといわれている騎兵6枚デッキを駆る「大紅蓮疾風」は、順当に店舗予選を通過し、エリア大会出場を決めている。前大会は惜しくもエリア大会で敗退しているが、今回は見事その雪辱を果たし、決勝大会への切符をもぎ取れるか？　北東北エリアの「自王」と並んで全国大会で見たいプレイヤーの一人だ。

前大会では「猫ミミ蔡文姫」として決勝大会に出場した「虎斗」。名前負けするのを嫌がってか、どうやら改名したらしい（笑）。

こうした前大会出場者がエリア大会出場を決めていく中、台頭してきている新鋭にも注目。「ブランシュ2」、「みらにすた」といった、全国ランキングにも名を残すプレイヤーの活躍は特に見ものだろう。

関東 A～C エリア

騎馬単デッキでは最強と名高い「初志完徹5」は、今大会でも大本命の一人だろう。実力は間違い無く最上級レベル。店舗予選は通過しているので、この勢いで決勝大会まで突き進めるか。

「初志完徹5」と並ぶ騎馬単使いの「オズマソウジ」も前大会では関東のエリア大会を制した実力者の一人。最近肝臓を患って入院し、大会参加が危ぶまれたが無事退院。ここからの巻き返しに期待しよう。見事通過し、今回も決勝大会へと駒を進め、熱い戦いを演じてほしい。

大都督の称号を持つ「黄金の隼」は、さまざまなデッキを使いこなすテクニシャン。柔軟な思考と立ち回りを武器に、今度こそ決勝大会への切符を手にできるか？

忘れてはいけないのが『三国志大戦』界では随一の人気を誇る、元皇帝「全武将が〇〇」がどのようなデッキで参戦するのか気になるところ。また、呉単使いの旗手として名を馳せる名士「アシミニ」には職人プレイヤーとして活躍を期待。大会でこの二人が当たったら盛り上がること間違い無しだろう。

前大会ベスト4のノリノリ都督「♪王異♪」、躍進著しく蜀漢皇帝にまで上り詰めた「シフクノ」。ネタデッキ（？）でがんばる近衛兵「菊」も店舗予選を通過。だれがエリア大会を制しても、決勝大会で活躍できるのは間違い無い。

現在、各地で店舗予選大会が開催中の「覇業への道～龍虎の咆哮～」全国決勝大会（2006/10/22開催予定）のDVD化が決定!!　2006年12月にセガから発売される予定だ（価格未定）。"全試合完全収録"という大ボリュームなので、プレイヤー必携の一本となること間違い無し!!

最新三国志大戦2 Ver.2.01情報公開！

新要素が数多く盛り込まれた『三国志大戦2』に、新バージョンが登場！　強力だったカードの調整など、カードパワー全体の均一化が進み、より君主の手腕が問われる仕様になっているぞ。

「群雄伝」に袁紹伝&西涼伝を追加

一人用の「群雄伝」モードに、三国志の[illegible]を[illegible]る二大英雄が登場！　各伝ともに7[illegible]。

「増援の法」回復量減少

三大兵法の筆頭ともいえる「増援の法」だが、回復量が若干低下している。汎用性と使いやすさはそのままだが、開幕の武力押しなどの場面で使うと、多少力不足を感じるかも知れない。

外伝「再建」柵防御力回復量低下

「連環の法」との組み合わせが非常に強力だった外伝「再建」だが、防柵の防御力回復量が1下がり、復活した防柵は2回の接触で破壊されるように。待ち主体のデッキにはかなり痛い変更？

「槍撃」ダメージ低下

槍単デッキが成立するほどの破壊力を生み出した槍撃だが、ダメージが低下したことで、ていねいに連続で当てないとあまり効果が出なくなっている。今から連続槍撃を練習しておこう！

弓兵の射程&対槍・象兵攻撃力上昇

今回最も大きな変更がこれ。弓兵の射程距離がわずかだが伸び、槍兵と象兵に対して射撃と乱戦の攻撃力が上昇した。特に象兵には、射撃でも接触でも相当な痛手を与えられる。

「連計」の仕様変更

[illegible]の武将と「連計」[illegible]の距離により、[illegible]の範囲が大きく[illegible]ようになった。これで連計もやっと日の目を[illegible]

あまりにも距離が離れるとこのように計略範囲が狭くなっていく。離れ過ぎず近過ぎず、相手をうまく誘導して追い込もう。

さまざまな計略を調整

現バージョンで猛威を振るっている各種計略はほぼ弱体化し、戦略を新たに練り直す必要が出てきそうだ。逆にあまり使われていなかった計略には上方修正が加えられているので[illegible]してみよう。

「[illegible]」は範囲が大幅に拡大している。ようやく日の目を見るかというところだが、弓兵の強化により、槍兵が前へ出るのは危険。守備では強そうだ。

[illegible]デッキなどで活躍している「指鹿為馬の計」は、範囲が大幅に縮小！　もはや「挑発」などと同じ程度の範囲でしかなくなってしまった。

計略変更点リスト（これは一部です）

武将名	計略名	変更内容
【R】司馬懿	攻守自在	範囲が若干縮小、強化時の効果時間延長、強化時の移動速度上昇、妨害時の武力低下上昇、妨害時の知力低下減少
【UC】司馬懿	虚脱の連計	範囲が大幅に拡大（連計仕様の変更により）
【C】郭皇后	弱体化の連計	範囲が大幅に拡大（連計仕様の変更により）
【R】夏侯惇	隻眼の睨み	武力低下が上昇、効果時間を調整
【SR】曹操	魏武の大号令	効果時間が大幅に短縮
【R】張郃	刹那の粘り	ダメージ減少効果が若干減少
【SR】張春華	雲散霧消の計	武力低下が減少、範囲が若干縮小
【R】龐統	連環の計	範囲が縮小、効果時間を調整
【R】張飛	長坂橋の仁王	武力上昇値が上昇、効果時間が延長
【SR】孫尚香、【UC】糜竺	的確な援兵	回復量が上昇
【R】黄忠、【C】沙摩柯	零距離戦法	効果時間が若干上昇
【SR】諸葛亮	八卦の陣法	一体掛けの武力上昇値が減少、効果時間が延長
【R】甘寧	双弓麻痺矢戦法	効果時間延長、武力上昇値上昇
【R】陸遜	夷陵の炎	範囲が大幅に拡大
【R】太史慈	天衣無縫	効果時間調整、速度上昇値が大幅に上昇
【UC】閻行	蚩尤の如く	効果時間が上昇
【R】馬岱	不屈の忠義	回復量が大幅に上昇
【R】董卓	人馬の大号令	武力上昇値が上昇
【SR】董卓	暴虐なる覇道	城ダメージが上昇、効果時間が大幅に短縮
【UC】馬騰	西方の乱	武力上昇値が減少
【R】袁紹	栄光の大号令	効果時間が上昇
【R】田豊	隙無き攻勢	範囲が大幅に縮小
【C】劉表	指鹿為馬の計	範囲が若干手前に移動、大幅に範囲縮小、計略時間を調整
【C】張宝	大風	火計の士気マイナス値が減少、効果時間が短縮

Ver.UPによる変更点の詳細は、9月21日発売予定の「三国志大戦2 遊戯指南書 戦勝之心得」にて公開！

2006年秋発売予定！

三国志大戦 DS

『三国志大戦2』があの筐体の操作感はそのままに、ニンテンドーDSに登場！　Wi-Fi対応で、全国通信対戦もバッチリ楽しめる豪華仕様だ。

DSのタッチスクリーンで、すべての操作が行なえるぞ！　突撃や槍撃はもちろん、複数の武将を同時に動かすなどといった操作も、タッチペン一つで簡単にできるのだ。

ゲームセンターで使えるEX凌統が付いてくる！（絵：小林智美）

アーケード版「三国志大戦2」のEXカードが付いてくるDS版だが、DS版の中でもプレイヤーはまずはスターター一つからプレイを開始し、プレイするたびにゲーム内でカードを手に入れていくことになる。そしてこの排出カードにも、驚きの秘密要素が……？　ほかにも数々の独自要素が盛り込まれたDS版、アーケード版の順番待ちの間にひたすらやり込むしかない！

銅雀台

コーナー主旨

『三国志大戦』をより多面的に楽しむ！　という志の下、新たに始まりました「銅雀台」ですが……そもそも「銅雀台」とは、曹操様が作らせた宮殿のこと。当時はきっときらびやかな宴が開かれ、数多くの人が楽しんでいたことでしょう。当コーナーも多くの『三国志大戦』プレイヤーに楽しんでもらうべく、さまざまな企画で盛り上がっていきたいと思います。みなさんよろしく！

武将カードリサイクル法案

いきなりですが、この暑い夏に『2』のカードがたまると、つい捨てられずに保管していた『1』のカードと合わさって、部屋の中が魏王も逃げ出す赤壁をほうふつさせる暑苦しさを感じている人も多いのではないでしょうか？

そこで今回はこれら旧カードの再利用法を考えてみました！　有効な資源利用と部屋の整理を一挙にできて得ですね。というワケで早速、夏らしくタンクトップを作ってみましたよ。

編集おじゃ「……鎧？」

失礼な、れっきとした槍兵タンクトップです。

編集おじゃ「いや、何で槍兵？」

夏のレジャーで怖いのが暴れ馬！　しかしこの槍兵タンクトップを着ていれば、暴れ馬が突っ込んできてもバッチリ迎撃できます！　ホラ、編集の及川さんもよろこんでますよ。

小便もらしそうなぐらいうれしいぜ〜！

編集おじゃ「いや、小便もらしそうなくらいって言われても……。」

ま、まぁ、ようするに『三国志大戦』にまつわることなら、ばかばかしくても面白ければ何でも扱っていこうってことですよ！　『三国志大戦』を多彩な切り口で楽しむアイデアは、読者の方からも随時募集中ですぞ！　何も差し上げられませんが（笑）、みんなで楽しんでいきましょう‼

【募集要項】

銅雀台では、『三国志大戦』を多角的に楽しむべく、面白情報を募集中です。イラストをはじめ、コスプレ写真、同人誌、武将カード工作など何でもＯＫ！　また、「こんなことをやってほしい」というご要望も募集しています。

【郵送でのあて先】

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「三国志大戦2」係

【メールでのあて先】

post@arcadiamagazine.com
※「件名・Subject」に「三国志大戦2係」とご記入ください。

投稿する際の注意事項は165ページを参照してください。

fan114コラム！ 三国志大戦満漢全席

【第一回】ククク……まずはごあいさつ成功（笑）

イラスト：閃屋

皆さんこんにちは。fan114です。自分のコーナーをもらってしまったわけですが、何を書こうかいろいろ考えた結果……今回は、とりあえず自分のことでも書いていこうかと思いますので、どうぞお付き合いください。

自分は三国志大戦を始める前は『K.O.F.』という2D格闘ゲームを主に遊んでいたのですが、当時は相手が使う強いキャラ、待ち戦法などに文句ばかり言っていました。ですが、現在『GGXX』で有名な「ゆきのせ」さんと知り合って考え方が変わりました。彼は地元が一緒で高校生の時から一緒に遊んでて、メインでやっていたゲームこそ違いますが、格闘ゲームをやる上での「考え方」を学んだ師匠と思っています（笑）。その「考え方」というのは、対人ゲームをやっている以上、相手もお金を払っているわけだし、相手の戦法、使うキャラに「汚い」とか文句を言ってはいけない。基本的にゲーム内でできることはなんでもあり。負けた理由は自分のせい。ということでした。その「考え方」を教わってからは、いろいろと吸収していってどんどん上達したと思います。

これは『三国志大戦』にも共通して言えることで、相手のデッキについて文句を言っているだけの人は一定以上はうまくなれないと思います。とはいえ、『K.O.F.』では上位プレイヤーと呼べばれるほどではなかったんですけどね（笑）。でも『K.O.F.』ではたくさんの人と知り合えてよかったと思います。

その『K.O.F.』で知り合った一人が、自分を『三国志大戦』の世界に引きずりこんだ「関続」さん。あまりゲームをやらなくなったころ、久しぶりに偶然会って少し話すと、今は『三国志大戦』ってゲームが面白くてハマってるとのことで、ちょっと覗いてみようと池袋ギーゴへ。この誘いに乗ったのがまずかった（笑）。一目見て斬新ですごく面白そうだなぁと思いましたね。試しにやってみようとスターターパックを購入。関続さんにもカードを少し借りて、まずは試しに数プレイ……難しい（汗）。頭が回らない（涙）かなりグダグダでした。でもプレイする度にできることが増えていって、なるほどの連続。もうすっかりハマりましたね（笑）。

ある程度プレイしていくうちにデッキが決まってきました。【R】許褚、【SR】龐徳、【UC】程昱、【UC】荀攸、【C】曹植。このデッキをずっと使い続け、覇王昇格戦の手前までいくものの、壁に阻まれ立ち止まってしまいました。そんな時、トレードで知り合った「♪王異♪」覇王が【SR】張遼、【SR】龐徳、【SR】賈詡、【R】許褚の魏4枚デッキで覇王になったとの話を聞き、俺も使ってみようってことで魏4に変更。そこからはつまずくことなく覇王まで駆け上がれました。その後は軽く浮気しながらも、やっぱり使ってて一番面白かった魏4を使い続け、今に至ります。

友人も増えて、本当にこのゲームをやり込んでよかったと思う。関続さん、こんな素晴らしいゲームと巡り合わせてくれてありがとう！　全国のプレイヤーの皆さま、これからもよろしく♪

三国志雑記2

今月から始まりました「銅雀台」（どうじゃくだい）ですが、無論開始前に投稿は来ていないわけで、では一発目の企画は我々で考えよう！　と一悶着も二悶着もありました。数々のヘンな案の中から選ばれた今回のシャツ作成、実は作成時間は一時間半と短いですが、「お盆前にこんなことをやっていていいのか?」とライターが人生を顧みた、いわくつきの逸品です（笑）。

オフィシャル大会「お手並み拝見5」予選開催中!!

Virtua Fighter 5™

バーチャファイター5 REVISION 1
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■バージョンアップ日：2006年8月3日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです

「VF5」初の大規模大会「お手並み拝見5」がついに始まった!! 果たして初の栄冠を勝ち取るのはだれか!? どのキャラクターか!? 詳細は「VF5」公式サイトまたは→http://am.sega.jp/

「お手並み拝見5」9月の予選予定

予選開催日	開始時間	店舗名	地区
9月2日(土)	15:00	クラブセガ 北谷	九州
	15:00	セガアリーナ 浜大津	滋賀
9月3日(日)	16:00	クラブセガ 新宿西口 1回目	東京
	14:00	三宮サンクス	兵庫
9月9日(土)	16:00	セガワールド 大塔	九州
	15:00	セガワールド 金堀	北海道
9月10日(日)	16:00	池袋ギーゴ	東京
9月17日(日)	15:00	クラブセガ ススキノ	北海道
9月18日(月・祝)	15:00	広島ギーゴ	広島
9月23日(土・祝)	16:00	セガワールド 南国	高知
	16:00	クラブセガ 天文館	九州
9月24日(日)	15:00	セガワールド エデン	東海

知識をたくわえ実戦に生かせ!!

システム小ネタピックアップ

細かい変更のあった背向け関係の小ネタと、キャラ差の存在するしゃがみ状態の小ネタを紹介しよう。

Text：矢永

背向け状態の詳細

背向け状態からのガードや⇨⇨、⇩⇩入力を使った移動などによる振り向きは、『VF 4FT』と似ているものの少し変わっている。勝率に直結する重要なシステムなので、しっかり理解しよう。

まずガードでの振り向きは、『VF4FT』と変わらず“ガード状態になるまで若干のタイムラグ”があり、ガード状態に移行した後は“しばらくの間ガードしかできない”時間が存在する。

中量級Ⓟが立ちガードでできないほど不利なラウの双虎陸爪（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）だが……

⇦⇦入力の移動で、つかみを回避できる。つかみに対してうまく使っていこう。

最も大きな変化があったのは、しゃがみガードでの振り向き。『VF4FT』では一瞬でしゃがみ状態へと移行できたが、今作では“通常時のしゃがみ状態への移行と同じ時間がかかる”ようになった。このため背向け状態で大きく不利な場合、投げをしゃがみガードで回避できない。代わりにガードでの振り向き中に、立ち・しゃがみをを切り替えることができるようになったので、不利が小さな状況では使いやすくなっている。そのほかの変更点は“ガード状態になるまでのくらい判定に正面状態の時間が増えた”こと。

避けや⇨⇨、⇩⇩入力による移動は、相変わらず一瞬で正面状態になれる。ただし、⇩⇩入力での移動は一瞬でしゃがみ状態にはならず、“正面状態でのしゃがみダッシュと同じ時間でしゃがみ状態に移行する”ようになった。投げに対して万能ではなくなったが、一部の状況ではつかみを回避するために使うことができる。

背向けの攻防で最近はやっているのが、カゲの順逆自在（⇨Ⓟ+Ⓖ）やシュンの転身繰臍（⇩Ⓟ+Ⓖ）などから最速のつかみ。これをやられるとガードで振り向いたときに背後投げをくらってしまう。投げを回避しようと暴れても、通常の打撃では相殺され、相手が打撃を出してきたときはカウンターヒットなのでハイリスク。これに対しては、ノーガードを使っていくのがオススメだ。

崩し投げ後の投げ無効時間は、“ガードや移動をしなければかなり長い時間持続する”ので、つかみをスカしつつ打撃技はノーマルヒットでくらえる。また、ノーガード時にレバー⇩入力のみでしゃがんでいれば、影刃（⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓚ）や挑腕撩拳（⇩⇦⇨Ⓟ）をくらったときに浮きが低くなることを併せて覚えておこう。

シュンの転身繰臍からのつかみは、確定の挑腕撩拳があるので暴れづらいが……

ノーガードのしゃがみで、つかみをスカしつつ挑腕撩拳の……

しゃがみ状態になるまでが遅いキャラが発覚！

しゃがみガードでしゃがみ状態になるまでの時間は全キャラー律だと思われていたが、一部のキャラがわずかに遅いことが発覚した。遅いキャラは、サラ、ジェフリー、ベネッサ（オフェンシブスタイル）に、新キャラのブレイズとアイリーンを加えた全5名となっている。

これらのキャラはしゃがむまでが遅いので、立ちⓅノーマルヒットからのつかみをしゃがむだけでは回避できない。この状況ではミドルキッククラス以降の技を相殺できるので、つかみを狙っていくのが強力だ。これらのキャラに対しての、つかみをしゃがまれない連係を作っておこう。ただし、しゃがみダッシュでしゃがむまでの時間は普通のキャラと変わらないので、しゃがみダッシュでつかみを回避することは可能。

立ちⓅノーマルヒットからのつかみは、通常ならしゃがみで回避されるが……

一部のキャラはしゃがむだけでは回避できないため、強力な選択肢となる。

Virtua 5 ミニ事典

補足：背向け状態からのガードでの振り向きは、動けるようになるまでの時間が、打撃技のヒットorガード時の投げ無効時間と一致する。このため背向け状態になる技からの、ガードで振り向いてからの投げは必ず0フレーム投げになる。ヒット後にある程度有利な状況からの振り向き投げはしゃがみで回避できないので、うまく使っていこう。

System オフェンシブムーブ活用術

Text：ちゃっきー

一見使いにくいようにも思えるオフェンシブムーブだが、使いどころを考えれば大きな力となる。今作ならではの攻めを構築せよ！

「少し有利な状況」が理想的

不利な状況で活躍するディフェンシブムーブ（以下：避け）とは逆に、オフェンシブムーブ（以下：OM）は有利な状況で効果を発揮する。

例えば、相手の中段技をガードした後。先行入力を使ってすぐに出せば、相手の打撃（暴れ）を回避しつつ、そのスキにOM攻撃をたたき込めるわけだ。相手が避けていた場合や、何もしていなかった場合も、OM攻撃とOM→投げなどで二択を迫れる。有利な状況で使える、汎用性の高い選択肢というわけだ。

OM中Ⓟはスキが非常に小さく、ガードされたときのリスクを気にせず使えるのが強み。一方、OM中Ⓚはガード時のスキが大きい代わりに、側面（または背後）硬化カウンターヒット以上で崩れからのコンボが狙える。大技や連係技ををかわした後のスキに決めていこう。

ただ、有利が大きい状況では普通に二択を仕掛けた方が効率がいい。そこで、有利が小さいとき、特に最速の投げがしゃがみガードでかわされる状況で使ってみよう。右では、実戦で使いやすい状況をピックアップしてみたので、参考にしてほしい。

連係技への対策にも使える。派生技と、途中止めからの打撃の両方に対応できるケースも。

技をかわし、OM攻撃でスキを突く。スキの無いⓅ、見返りの大きいⓀを使い分けよう

こちらが有利な状況でOMを使えば、相手の技がかわしやすい。不利な状況では×

まずはここから始めてみよう

❶立ちⓅから

ガードさせるだけで有利な状況を作れる立ちⓅ後は、最もお手軽な使いどころとなる。最初のうちは、ヒット確認をせずに立ちⓅ→OMをセットにしてしまってもいいだろう。これで、OM後の展開に慣れよう。もちろん、そのほかのガードさせて有利になる技から使うのも有効だ。

ガード、ノーマルヒットともにOMが有効。カウンター後は二択が理想。

❷しゃがみⓅから

しゃがみⓅはガード時に不利になるため、ヒット確認が必要。ただ、不利な状況でしゃがみⓅを使った場合は当たる確率が高いので、そこからOMを狙ってみるといい。また、しゃがみⓅ→避け入力までセットにしておき、ヒットしていたらⓅ＋Ⓚ＋ⒼでOM――という手もある。

しゃがみⓅは、ノーマルヒット後の有利が小さめ。OMを選択肢に。

❸ⓅⓀから

確定反撃として多用するⓅⓀは、ほとんどのキャラがヒット時少し有利。ヒットする状況が分かりやすいため、OMを使いやすいはずだ。このほか、確定ヒットする連係技で、ヒット時少し有利になる技は絶好の使いどころ。自キャラの持つ技を再チェックしてみよう。

主に確定反撃に使うⓅⓀ。ヒット後の有利は小さめなので、OMが有効。

横転受け身をオフェンシブムーブで攻める

ダウンを奪った後の受け身攻めにもOMが活躍する。OM中Ⓟは攻撃の発生自体が非常に早いため、横転受け身で軸をずらされることが無い。ダウンを奪ったら、距離を調整しつつOMで接近。そして相手が起き上がるタイミングをよく見てⓅを入力しよう。ピッタリと重ねることができれば、相手は避けや当て身技で対応することもできない。つまり、これとOM→投げで完全な二択を迫れるわけだ。もちろん、下段投げを持つキャラであれば、それも選択肢に加えていくといい。OM中Ⓟをガードされたときのリスクが低いため、かなり有効な受け身攻めになる。

タイミングを合わせてⓅを入力。正確に重ねれば、立ちガード以外でかわされない。

ダウンを奪ったら、早めにOMを出しておく。相手が受け身を取っていたら……、

起き上がりをオフェンシブムーブで攻める

OMは、技の回転属性とかわしの成否が必ずしも一致しない。例えば全回転の起き上がり攻撃でも、タイミングが合えばかわすことが可能だ。

狙い目は、追尾性能の無い最速起き上がり攻撃。あお向け足、うつ伏せ頭のダウンは相手の腹側、それ以外は背中側にOMを狙っていこう。ただ、避けやすい方向は相手キャラや起き上がり方で変わるため、細かい状況を覚えるしか無い。一方、ディレイの起き上がり攻撃には追尾されるが、OM中Ⓚでつぶせることがあるぞ。また、起き上がり攻撃を出してこない相手には、OM→投げなどを交えて二択を仕掛けよう。

起き上がり攻撃をかわし、OM中Ⓚをたたき込む。崩れからのコンボを決めろ！

起き上がり攻撃をかわせる方向は、ダウンの仕方によって変わる。素早く見分けよう。

Virtua 5 ミニ事典

ダウン時の姿勢について：起き上がり攻撃に対してOMを使う際、重要になってくるのが移動方向。上記のほか、対アキラは常に背中側になるなど、基本は前作と同じだ。ダウンを奪う前の足位置を覚えていない場合は、ダウン状態の姿勢を見て判断することになる。このときの姿勢は、前作と左右逆になっていることに注意。これについては、慣れるしか無い。

ときには繊細に、ときには大胆に攻めろ

対戦攻略

アイリーン

Eileen

今月は、ダメージ効率を上げるコンボと、実戦で有効な細かいテクニックを紹介。

Text：華火墨　協力：蜜柑

里合転身腿を使った攻め

里合転身腿（Ⓚ＋Ⓖ）は背向けに移行できる全回転上段攻撃。主に相手の避けを読んで使っていく。

ノーマルヒットで有利（小）、ガードされても相手と逆方向にしゃがみダッシュしてリーチの短い技をよけたり、発生の早い振り向きⓅでの暴れを交ぜるなどすれば、相手の大きな二択を受けにくい。

ヒット時は、ガードされても不利が小さく投げを屈伸でき、ヒット時有利でしゃがみに対して近い間合いでよろけを誘発できる中段の偸歩刺頸（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）と、発生の早い全回転下段の背身後掃（敵背後⇩Ⓚ＋Ⓖ）による二択が基本。

そのほか、振り向きⓅからの連係や、振り向いてからの投げなどを交ぜるなどして、相手に的を絞らせないようにしていこう。

猴王靠山（⇦Ⓟ＋Ⓖ）からも同じような攻めが可能だが、こちらは回復無しの相手に偸歩刺頸が空振りしてしまうので注意。

里合転身腿カウンターヒット時は

振り向いて投げから しゃがみで回避不能

壁際以外での大聖脱靴

前号で壁際での大聖脱靴（⇩⇧⇨Ⓚ）について触れたが、壁が無い場合の使い方も紹介しておこう。キャラの判定に左右されるため少々難しいが、見た目より実際のよろけが長く、固まる相手と暴れる相手に有効な選択肢なので、覚えておこう。

狙いどころとポイントを説明しよう。密着に近い間合いで足位置平行時に有効で、ハの字だとまず届かない。平行のときに迅雷掌（⇨Ⓟ＋Ⓚ）にキャンセルをかけて使うのがいい。ハの字の場合は、連環朝天（Ⓟ⇧Ⓟ）、左右撃掌（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）で平行になるため狙っていける。

よろけを奪った場合は猿猴入林（⇨⇨Ⓟ）と、間合いを詰めてからの0フレーム投げの二択が有効だ。

また、回復の遅い相手には猿猴入林で腹崩れを奪うことができ、迅雷掌で浮かせられる。

届かない相手は、ブレイズ、ジャッキー、サラ、シュン。これらのキャラには使わないように。

迅雷掌から狙うと展開が早く有効。

カウンターヒットで足崩れを奪う

飛猴単飛からのコンボと＋α

飛猴単飛（⇦Ⓚ）は、ワンコマンドで出る空中判定を持った中段のコンボ始動技。スキの大きな技への反撃や、投げを読んだ際の暴れ、相手の技のスカりに入れる場合に有効。キャラに合わせたコンボが複雑だが、大ダメージを奪うためにぜひとも使いこなしたい技である。

パイの足位置平行と、ベネッサのハの字には、左右撃掌→前空翻落腿（⇩⇧⇨Ⓟ＋ⓀⓀ）→連点腿（ⓅⓀ）。すべて最速入力でないと浮き直しにならないことに注意。また、最後を連環朝天に切り替えると、起き攻めがしやすくなるぞ。

軽量級とブレイズ、ゴウ、リオン、シュン、ジャッキーおよび、足位置平行のレイ、ブラッド、カゲ、ラウには、猿猴連爪（ⓅⓅ）→大聖降天（⇩⇧⇨ⓀⓀヒット or ガード時Ⓚ）。左右撃掌からの大聖降天と比べると、最後のⓀのタイミングが変わってくることには注意。

アキラ、ハの字時のラウ、レイ、ブラッドには、左右連撃→大聖連踢（⇩⇧⇨ⓀⓀ）。

カゲのハの字には、猿猴連爪→前空翻落腿→連点腿。重量級のハの字には、連環朝天→大聖連踢。足位置平行には、迅雷鑽天が入る。

よろけ中や、尻もち中の相手を迅雷掌で浮かせた場合、大聖降天が入りにくい。左右連撃→大聖翻爪（⇩⇧⇦Ⓟ）→猿猴撃爪（ⓅⓅ⇨Ⓟ）のコンボがアキラまでに入るので、こちらを決めよう。

前項で触れたよろけ中を狙った猿猴入林より迅雷掌の発生が早く、意外と回復が間に合わない相手は多い。もし浮かせたことを確認できたら、このコンボで大ダメージを奪っていこう。また、重量級には最後を連点腿に変えれば決まる。

ガード時は肘クラスのスキがあるので注意。その分見返りは大きい。

お決まりの大聖降天ではなく前空翻落腿にキャンセル

数少ないバウンド。大聖降天が苦手な人にオススメ。

猴子靠山のスカシ性能を知る

しゃがみⓅをガードされた後に、猴子靠山（⬇⇧Ⓟ＋Ⓚ）を出した場合の状況を解説。

相手がしゃがみⓅを打ち返してきていた場合、アイリーン、ラウ、パイ、シュン、リオン、レイのしゃがみⓅはくらってしまうが、その他のキャラであればスカすことが可能。

次に肘を打ち返してきた場合だが、アイリーン、カゲ、リオン以外の肘はスカせる。

そしてこの連係は、特にジェフリー戦で有効。上段攻撃やしゃがみⓅ、肘はもちろん、ニーブッシュ（⇦Ⓚ）、ダブルアッパー（⇧ⓅⓅ）、サイドキック（⇧Ⓚ）などをスカすことができるぞ。

猴子靠山のスカシ性能が生きるのは、これくらいの不利。

密着でよけにくい技は、距離が離れればスカシやすくなる。

Virtua 5 ミニ事典

前号のお詫びと訂正 前号のアイリーンの記事【キャンセル行動を使った戦術】で、迅雷鑽天1・2発目からのキャンセル行動の性質は、"2発目のみ（つまり左右撃掌からキャンセルをかけた場合）強力"の間違いでした。アイリーンの主力となる重要な技のミスなので、間違えて覚えてしまった方々にお詫び申し上げるとともに、ここに訂正します。

対戦攻略

サラ・ブライアント
Sarah Bryant

バージョン変更でパワーダウンが見られるサラ。それを踏まえた上で立ち回りを再確認しよう。

Text：餅 A

オフェンシブムーブ中Ⓟを生かそう！

本作から加わったオフェンシブムーブ（以下、OM）中Ⓟだが、サラのものは特に高性能。

まず、ガードされても不利がかなり小さい。立ちⓅで相手の肘クラスの技を止めることができるほか、投げはしゃがんでかわすことができる。

ヒット時は、しゃがみ状態 or 相手の側面を取っていればよろけになり、その場合は立ちⓅやスナップサイドチョップ（⇧Ⓟ）が確定する。ヒット時はエルボーフックキック（⇨Ⓟ⇦Ⓚ）が回復困難で、その後はⓅⓅⓅ⇦ⓀorⓅⓅⓅⓀなどの空中コンボが決まり、3割強の体力を奪うため、貴重なダメージソースとなる。

ノーマルヒット時は大きく有利なので、肘やサーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ＋Ⓚ）などの打撃と投げで二択を迫るといいだろう。側面ヒットからの投げも決まりやすい。

使い方どころだが、ⓅⓀヒット後や相手の確定反撃の無い技をガードした後など、あらゆる有利な局面が挙げられる。

相手の暴れに対し側面ヒットや硬化カウンターヒットするか、相手の失敗避けに重なる形でのヒットとなるので、うまく使っていければ読み勝てる確率やダメージ効率の向上が期待できるぞ。

相手の暴れに最速で側面ヒットやカウンターを狙うことが理想だが、相手が動かなかった場合は遅めに出してカウンターを狙うほか、それを意識させての投げなどを織り交ぜていきたい。

よろけからのエルボーフックキックは素早い回復が必要。

ヒットすれば浮くので、キッチリとコンボを決めていこう。

バックダッシュ、しゃがみによるリスク軽減

接近戦での小技が豊富なサラは、"やや不利だが確定反撃は受けない"という局面になることが多い。そういった状況では、しゃがみや（しゃがみ）バックダッシュで投げを回避し、リスクを確実に排除していきたいところだ。

パンチニーキック（Ⓟ⇨Ⓚ）ガード後は若干不利が大きめなものの、しゃがみダッシュで投げをかわすことができる。また、距離が離れるためバックダッシュで投げを回避可能だ。

エルボーサイドチョップ（⇨ⓅⓅ）ガード後はしゃがみやしゃがみダッシュで投げを回避可能。バックダッシュは最速だと投げられてしまうが、実戦レベルでは難しいだろう。

サーペントテイル（ⓅⓅ⇩Ⓚ）のノーマルヒット後はしゃがみ、しゃがみダッシュを使った投げ回避のほか、バックダッシュでも回避できる。バックダッシュ→避けと入力しておけば打撃がきても回避することが可能なので、かなりの安定した防御となるだろう。

マウンドキック（⇧Ⓚ＋Ⓖ）をガードされたときのしゃがみやバックダッシュも有効。

相手の投げをしゃがんだらすかさず反撃を入れよう。

⇦Ⓚ＋Ⓖを絡めた空中コンボ

サラの空中コンボで覚えておきたいのがクレセントヒール（⇦Ⓚ＋Ⓖ）によるたたき付けを絡めた空中コンボ。OM中Ⓚの崩れから狙えるほか、軽量級に対し⇧⇧Ⓚから狙っていける。

また、カットインミドル（フラミンゴ中⇧Ⓚ）カウンターから、軽量級に対しフラミンゴ解除からしゃがみⓅで浮かせ直し、クレセントヒールでバウンドさせることもできるぞ。

① ⇧⇧Ⓚ→Ⓟ→⇦Ⓚ＋Ⓖ→⇩ⓀⓀ
② ⇧⇧Ⓚ→Ⓟ→⇦Ⓚ＋Ⓖ→⇨ⓅⓀ
③フラミンゴ中⇧Ⓚカウンター→しゃがみⓅ→⇦Ⓚ＋Ⓖ→⇩ⓀⓀ
④フラミンゴ中⇧Ⓚカウンター→しゃがみⓅ→⇦Ⓚ＋Ⓖ→ⓅⓅ⇩Ⓚ
⑤ OM中Ⓚ→⇦Ⓚ＋Ⓖ→⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓀ

アオイ、ベネッサ、アイリーンは⇧⇧Ⓚから…

中距離戦を再考察

サラで苦戦を強いられるのが中距離戦。スピアキックコンボ（⇨⇨Ⓚ＋ⒼⓀ）が弱体化したことを踏まえ、中距離での立ち回りを再確認しよう。

主力となり得るのがシャープソード（⇦⇦Ⓚ）。リーチが長く、発生が早いのでけん制には持ってこいの技だ。背向けに移行するのでターンロースピンキック（敵背後⇩Ⓚ）などを狙ってみるのも有効だ。クレセントヒール（⇦Ⓚ＋Ⓖ）は大ダメージが狙える選択だが、かわされるとスキが大きいので、注意して使いたいところだ。

ジャックナイフキック（⇩Ⓚ）は、今回1発止めでの確定反撃が無くなった。1発目を先端ガードさせてのバックダッシュなどが有効だ。

⇦⇦Ⓚは肘クラスの攻撃発生速度を持つ。技後は振り向き状態へ。

Virtua 5 ミニ事典
サラ補足①：今回紹介したOM中Ⓟよろけからの⇨Ⓟ⇦Ⓚのコンボだが、重量級には肘が届かないのでⓅⓀを入れておこう。また、アキラにはⓅⓅⓅⓀが入らない。
サラ補足②：あまり使われない技だが、⇨⇨Ⓚには確定反撃が無い。また、ノーマルヒットでも壁張り付きになる。

オフェンシブスタイル強化月間！

対戦攻略

ベネッサ・ルイス

Vanessa Lewis

これまでに紹介してきたオフェンシブの主力技について、より具体的な活用法を解説しよう。

Text：栗田

ストッピングトー（⇧Ⓚ）からの効果的な選択肢

ストッピングトーからの第一の狙いは、4段連係のステルスボディブロー〜スイッチニーリフト（⇧ⓀⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）。各技にディレイをかけて反撃を誘い、カウンターヒットを狙っていこう。カウンター時は手堅く次の派生技につなげてもいいが、連係を止めて二択攻撃を仕掛けるのも有効。もちろん、再度ストッピングトーからの連係に持ち込むのもアリだ。この連係は攻撃判定が中・上・中・中なので、2段目以外はしゃがんでかわすことができない。しかも、どの技をガードされても確定反撃を受けないため、うまく避けてくる相手以外には“出し切り”もローリスク。その上出し切り後はディフェンシブスタイルに移行するので、パーリングコンビネーション（⇦⇨ⓀⓅ）やディフェンシブエルボー（⇧Ⓟ）などのさばき技が使用可能。技後のフォローも完備されている。

この連係の弱点は、攻撃判定を見れば分かるように2発目の上段技。1発目ガード後にしゃがみⓅを出されると簡単に止められてしまうのだ。もちろん中段技のストッピングトー〜セカンドインパクト（⇧ⓀⓀ）を出せばつぶせるが、ガードされると肘クラスの反撃を受けるというリスクがある。そこでオススメしたいのが、1発止めからのクイックトーキック（⇧Ⓚ＋Ⓖ）。足元のやられ判定が奥の方にあるため、しゃがみⓅをかわしながら大ダメージを狙える（写真参照）。

こうして2発目への割り込み対策ができれば、相手はガードしがちになる。そこで次の狙いとなるのが、ストッピングトー〜イントルーダーステップ（⇧ⓀⓀ⇨）などへの派生だ。守りを固めた相手のスキを突き、イントルーダーステップ中の中段技とキャッチ投げで二択を仕掛けよう。

1発目ガード後、2発目の上段技をしゃがみ[illegible]相手に対しては……

最速でクイックトーキックを出せば、しゃがみⓅをスカしながらヒットする。

その後タイミングよく打撃投げにつなげば大ダメージを与えることが可能だ。

デスサイズ（➡Ⓚ）使用時の注意点

まず注意したいのがコマンドの特殊性。とっさに入力すると、どうしてもニー（⇨Ⓚ）が出てしまう。そこで、攻撃の起点となる立ちⓅやしゃがみⓅ、ボディブロー（⇨Ⓟ）などを出した後や、相手の技をガードする際には、常にレバー➡方向に入れておくクセを付けよう。一応、⇩⇦➡Ⓚや➡ⒼⓀというコマンドで出すことも可能だが、入力に少々時間がかかるのでオススメではない。

デスサイズをガードされた後は、相手の肘クラスの技をつぶせる立ちⓅを出して、逆にカウンターを取りにいくのが強力。ただし、オフェンシブの立ちⓅは打点が高いため、サラの肘など、微妙に姿勢の低い技にさえスカされてしまう（ハの字時）。また、当然ながらしゃがみⓅには負けるので、たまにはこれらの技を後ろダッシュでかわすことを考えよう。

攻撃判定が[illegible]勢の低い技に[illegible]

ランディングニーキック（⇨⇨Ⓚ）を最大限に生かす

この技が遠距離戦の主力である点は変わらないが、意外と対策されやすい技であることを認識しておこう。派生技は2種類あるものの、ランディングニーコンボ（⇨⇨ⓀⓅ）はディレイがかからず、ハンティングキック（⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓚ）は最速入力でも出が遅めなので、“立ちガードで少し待ってからしゃがみガード”とすれば、両方の技に対応できるのだ。そこで、2発目を出し切るばかりではなく、確定状況以外では1発止めも使っていこう。ディレイのハンティングキックを警戒させれば、強引に攻め込むこともできる。

また、リーチが長いからといって突っ込むばかりでなく、間合いを取って相手の技を誘うのも効果的。相手の技がスカったのを確認したら、そのスキにこそ、リーチを生かしてランディングニーコンボをたたき込もう。

ランディングニーコンボがヒットした後は、後ろダッシュ→避け→⇨⇨Ⓚまでタイミングよく入力しておくのがオススメ。相手が暴れていれば避けてから反撃し、相手が避けていれば失敗避けに対して攻撃できるのだ。後者の場合はこちらも失敗避けが出るわけだが、その後の前ダッシュ入力によって自動的にキャンセルとなり、そのままランディングニーキックが発生する。

ランディングニーコンボのヒット後は……

後ろダッシュ→避けから再度攻め込もう。

カウンターストライク（⇦⇨Ⓚ）の強さに迫る

デスサイズ同様、ミドルキッククラスの発生で出せるカウンターストライクは、カウンター時にキャッチ投げまで確定する強力な技。しかもガード時のスキは小さく、しゃがみⓅでミドルキッククラスの技をつぶせるほど。直線攻撃なので避けには弱いが、技の硬化が短めなので比較的リスクは低い。そして何より、打点が低くてリーチが長いため、デスサイズの弱点である姿勢の低い技や、バックダッシュからの打撃に強いというのが大きな魅力といえる。

次に実際の使い方を紹介しよう。まずコマンド入力時は、毎回⇨Ⓟ＋Ⓖまでタイミングよく入れておくこと。カウンターヒット時以外は特に何も発生しないので、素早く次の行動に移ればいい。ガードされたときは立ちⓅやしゃがみⓅで相手の技を止めるほか、手堅く屈伸で様子を見たり、後ろダッシュ→避けからの反撃を狙うのが主な選択肢。ヒット時はやや有利なので、ボディブローと投げの二択攻撃や、屈伸対策の下段投げなどを使い分けよう。

そして最も重要なポイントが、しゃがみガード中の相手にヒットしてよろけを誘発したとき。このときの回復はキツめなので、回復の遅い相手にはパイルバンカー（⇦Ⓟ＋Ⓚ）、早い相手には立ちⓅからの連係技を狙っていこう。

相手のしゃがみ状態になる技に対しても……

本作ではカウンターでキャッチ投げまで確定。

Virtua 5 ミニ事典

ホワイトブックのおわびと訂正：カットアッパー（⇧Ⓟ）の発生は、「軽量級Ⓟクラス」ではなく「軽量級Ⓟクラスよりもわずかに早い」でした。オフェンシブのフェイントボディ（Ⓟ⇧Ⓟ）をガードされても、軽量級Ⓟは確定しません。ランディングニーコンボは、ガード後の確定反撃が中量級Ⓟまで入ります。お詫び申し上げるとともに、ここに訂正します。

弱点を補強しつつ長所を伸ばす

対戦攻略

エル・ブレイズ

El Blaze

[illegible]を活用すれば、トリッキーな[illegible]性を増す。長所で効果を発揮する戦術を身に着けよう。

Text：ちゃっきー

側面から連続ヒットする技

通常時に近距離戦の軸として活躍するシャットダウンニー（⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）は、側面ヒット時に3発連続ヒットする。相手の技を避けた後の主力反撃に使い、側面ヒットしそうな状況だったら最速で3発出し切ろう。また、ハイスピンキック（Ⓚ＋Ⓖ）で横に向かせた後の攻めとしても使える。相手が手を出してきたときはもちろん、しゃがみガード（屈伸）に対しても側面ヒットが狙えるぞ。1～2発目の間なら少しディレイをかけてもつながるので、ある程度ヒット確認もできる。

側面ヒットする状況を覚えることが大切。確実につないでいきたい。

バックダッシュ対策がカギ

技のリーチが短いブレイズは、バックダッシュを織り交ぜられると主力技が空振りしやすい。

そこで活用したいのが、カウンターヒット時に空中コンボが狙えるボルケーノアッパー（⇩Ⓟ＋Ⓚ）。ワンコマンドで出しやすく、リーチも十分にある。ノーマルヒットでも大幅に有利になり、レブスローキック（敵背後⇩Ⓚ）すら割り込まれない。これと各種中段のほか、距離が近いならⒼで振り向いてからの投げを狙ってみよう。0フレーム投げが出るため、しゃがんでかわされないぞ。

ノーマルヒット時の有利が大きいことが長所。その後も攻めやすい。

ヒット確認から ロケットディスチャージへ

シャドウランス（⇦⇨Ⓚ）やデモンズテイル（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）は、ヒット、ガード問わずロケットディスチャージへと移行できる。しかし、ガードされていたときに移行してしまうと危険度が高い。

オススメなのは、ヒット確認からの移行。少しレバーのタイミングを遅らせても移行できるので、十分に間に合う。相手は尻もちよろけになっている分、少し遅れてもかえって攻めやすくなる。その後はデジャヴ（ロケットディスチャージ中Ⓟ＋Ⓖ）を中心とした攻めにつないでいこう。

ヒットを確認したらレバーを⇨。ロケットディスチャージ[illegible]

たゆまぬ鍛錬で潜在能力を引き出せ！

対戦攻略

結城 晶

Akira Yuki

ダメージを取れる投げが減ったことにより、避けに対する対抗策を練ることが必須となった。

Text：大須晶

裡門頂肘を使っていく

主力技である躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）より見返りこそ小さいものの、避けやガード時のスキが小さい裡門頂肘（⇦⇨Ⓟ）の使用をすすめたい。カウンターヒットでダウンしなくなったが、逆にヒット確認が簡単になったのは大きい。特に本作は展開が早くなったため、スピーディな裡門頂肘でゴリ押しを仕掛けるのが思いのほか有効。特筆すべきはガード後の選択肢が豊富なこと。投げに打ち勝つ上歩川掌（⇨⇨Ⓟ）に加え、立ちⓅでヒザクラスを止められ、投げをしゃがんでかわせる。

技後の展開が非常に早いため、正確なヒット確認を要するぞ！

衝捶を極める

素早く間合いを離せる派生へ移行できる衝捶（⇨Ⓟ）は、本作で提籠換歩へ移行することが可能となり、技後のバリエーションが増した。特に頂心肘（提籠換歩中Ⓟ）へつなぐのが有効だ。

衝捶～提籠換歩で間合いを離すと読んだ相手に対し、提籠換歩へ移行してから……

即座に頂心肘へ移行！　踏み込んできた相手にカウンターヒットしやすい。

投げを抜けられても自分の番！

『VF5』では、投げ技の心意把（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）や鷂子穿林（⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ）を抜けられても五分の状態となる。特にアキラは五分の状態で有効な技を多く持つので、この状態を生かせば優位に立つことが可能だ。

上歩川掌は発生こそ肘クラスだが、威力が高いため五分の状態で相手の肘に打ち勝つのが最大の特徴。とりあえず立ちⓅやしゃがみⓅで様子を見る相手には、パンチさばきの崩撃手（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）や、同じくさばき技の通天砲～猛虎硬爬山（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ）で図々しく大ダメージを狙おう。

むしろ、投げを抜けられてからの読み合いで相手の体力を奪う意気込みが重要！

Virtua 5 ミニ事典

ブレイズ補足：キャッチ投げのハイスピードウラカンラナ（⇩Ⓟ＋Ⓖ）は、出は遅いもののリーチが非常に長い。避け&バックダッシュ対策になるので、積極的に使っていこう。

アキラ補足：屈伸が有効な本作では、躍歩頂肘がしゃがみにヒットしがち。しかし空中コンボの準備をしているので、その場合に円滑な攻めを行ないづらい。そんなときこそ裡門頂肘の出番だ。

細かいテクニックで差を付けろ！

対戦攻略

ジャッキー・ブライアント
Jacky Bryant

既に戦術が確立している感があるが、強力な技はまだある。攻めに変化を付けるためにも、これらの技を使いこなそう。

Text：ちゃっきー

反撃技にスマッシュバックナックル

立ち状態の相手への反撃技というと、硬化カウンター以上で連続になり、肘クラス以上のスキに決まるライトニングバックナックル（⇧ⓅⓅⓅ）が筆頭。しかし実は、同じ技からの派生となるスマッシュバックナックル（⇧ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）も、同じ条件で連続ヒットする。ダウンこそ奪えないが、ヒット後は少し有利。総ダメージがわずかに高いぞ。ガードされたときの確定反撃が無いため、相手の打撃を避けた後など、反撃が決まるか否かが分かりにくい状況で使いやすいのもポイント。

さらに、3発目で相手を壁に当てれば、壁よろけを誘発できる。その後は、スタンディングニーキックコンボ（⇦ⓀⓀ）などで追撃しよう。

スマッシュアッパーを活用しよう

カウンターヒット時にたたき付け効果のあるスマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）は、リスクの低いコンボ始動技。有利の大きい場面での二択や、しゃがみダッシュから攻めるときに活用しよう。コンボはタイミングを計ってのレイジキック（⇧ⓅⓀ）やミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）が基本になるが、重量級以外に対しては下で紹介しているようなコンボも狙える。見返りも悪くないぞ。

ノーマルヒット時は有利になるので、ミドルスマッシュ（⇨Ⓟ）を中心とした攻めにつなぐのが王道。ガードされた後は不利だが、しゃがみダッシュをしておけば相手の最速投げ（つかみ）をかわすことが可能だ。ヒット確認の精度を高めよう。

壁際でスキの大きい技をガードしたらスマッシュバックナックル！壁よろけからの追い打ちで、全体力の約半分を奪う大ダメージに。

基本コンボ PICK UP!

❶	スマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ（空振り）→しゃがみⓅ×2→ヘッドフックキック（⇧Ⓚ＋Ⓖ）
❷	スマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ（空振り）→しゃがみⓅ×2→サマーソルトキック（⇩Ⓚ＋Ⓖ）
❸	スマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ（空振り）→しゃがみⓅ→ロースラッシュ（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）

対サラ、ベネッサ、中量級は足位置平行で①、ハの字で②。アキラ以外には2発目のしゃがみⓅを1フレーム消費（⇨⇨⇩Ⓟ）で出そう。対リオンは、①をミドルスマッシュソードにできる。③は対アイリーン、アオイ、パイ。対アイリーンはロースラッシュを1フレーム消費（⇨⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）で出すこと。

細かい部分で差を付けろ!!

対戦攻略

ラウ・チェン
Lau Chan

今回は、攻める際に知っておくと便利な技の性質を二つピックアップして紹介。

Text：はなびらう

転身穿肘撃の性質

転身穿肘撃（⇨Ⓟ＋Ⓚ）は発生こそ遅いものの、カウンターヒットで腹崩れを誘発する。ノーマルヒットでは五分の状態なので、攻めを継続することが可能だ。ガードされた場合は不利だが、しゃがみガードで投げを回避できるので、二択を受けにくい。見返りが大きいため、うまく狙おう。

また、不利な場面で投げを読んだ場合にも有効。入力した瞬間からしゃがみ判定なので相殺されない。相手の上段始動の攻めや、目押し投げ、遅らせ攻撃などにカウンターを取りやすい。

大地倒襲投げ抜け後の有効な選択肢

投げ技の大地倒襲（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）は単体のダメージが大きく、その後の小ダウン攻撃をよけにくいため、威力的に見て申し分無い。コマンドを若干延ばして入力することで目押し0フレーム投げや、間合いを詰つつ投げることなどができるため汎用性が高く、主力投げといえる。

また、抜けられた場合の状況は五分で、虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）を打てば肘クラスの技に勝ち、発生の早い立ちⓅ、しゃがみⓅに対してはオフェンシブムーブ中Ⓟで有利な状況を作ることができる。

固まる相手には1フレーム消費して投げにいこう。消費をすることによって、0フレーム投げが可能になり、相手の打撃以外の行動を投げることができる。このときも大地倒襲が自動的に1フレーム消費しやすいため活躍する。

投げ抜け後の展開が早いので、抜けられることを想定しておくといい。

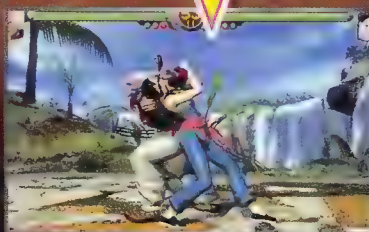
位置が逆になる場合もあるので注意。大ダメージ投げをたたき込め。

画面のような不利状況で、[illegible]と使い分けたい。

画面でよろけを奪えれば大きく有利に。避け方向は欄外を参照。

Virtua 5 ミニ事典

ジャッキー補足：スピンキックコンビネーション（⇧ⓀⓅⓀ）は、1発目で相手がよろけたときに最速で打ち切ると、最後まで連続ヒットする。通常時は狙いにくいが、反撃技には使えるぞ。

大地倒襲後OM中Ⓟがしゃがみⓟに勝てる方向：背中側（サラ、ラウ、パイ、ウルフ、カゲ、アオイ、レイ）、腹側（アキラ、ジャッキー、ジェフリー、シュン、リオン、ベネッサ、ゴウ、ブラッド）。ブレイズは両方無理。

投げの特性を最大限に生かせ

対戦攻略

パイ・チェン

Pai Chan

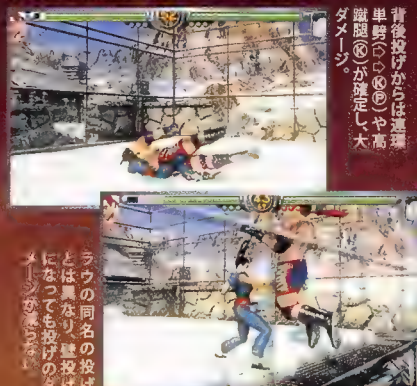
技後に大ダメージを狙える投げと新コンボを紹介。うまく使って試合を優位に進めよう。

Text：矢永

特殊な性質を持つ投げ

飛燕翻跨（⇧Ⓟ＋Ⓖ）からは飛燕烈脚（⬃Ⓚ＋ⒼⓀ）が確定するが、投げと打撃の二択を仕掛けるのも悪くない。投げは崩し後に先行入力するだけで、ガードで振り向く相手に立ち・しゃがみ問わず背後投げを決めることができる。

投げを回避するには基本的に暴れるしか無いので、ここに燕青虎双破（⇩⇨Ⓟ）や燕青架単壁（Ⓟ＋Ⓚ）のカウンターヒットを狙っていこう。特に燕青架単壁はガードされても有利な状況を維持でき、背向けを維持する技にカウンターヒットした場合は、目押しによる背後しゃがみ投げがつながるので強力。投げを狙った場合は、つかみへの耐性を持つ技以外での暴れは相殺でき、打撃技は避けられないので、どちらの選択肢もローリスク。

壁際では雷震入林（⇨Ⓟ＋Ⓖ）がパワーアップ。壁にたたき付けたときは、地面に落ちたところを高弾腿（立ち途中Ⓚ）や燕青蹬脚（⇦⇨Ⓚ）などで追撃することができる。また、相手を壁際に追い詰めて投げたときは壁投げに変化し、投げ後の硬化がキャンセルされて即座に動けるようになることがある。このときはさまざまな技で壁コンボを狙っていくことができ、大ダメージを与えられるぞ。安定は連拳蹬起脚（ⓅⓅⓀⓀ）→大ダウン攻撃などだが、壁との角度によっては〔燕青架単壁→立ちⓅ〕×n→連拳蹬起脚などが入り、全体力の5割ほどのダメージを与える。

背後投げからは連環単劈（⇨⇨ⓀⓅ）や高蹴腿Ⓚ）が確定し、大ダメージ。

ラウの同名の投げとは異なり、壁投げになっても投げのダメージが減らない。

空中コンボ考察

『REVISION 1』での燕青架単壁の変更により、燕青虎双破からの空中コンボが少し変わっているので紹介しよう。

最大ダメージとなるコンボは「燕青虎双破×3→飛燕弾腿（⇨⇨ⓅⓀ）」。軽量級に対して足位置に関係無く入り、コンボ後の受け身攻めへも移行しやすい。燕青架単壁を使った運びコンボでは、「燕青虎双破→燕青架単壁→レバー前入れⓅ→連拳蹬起脚」が重量級とリオン以外に狙っていける。

これ以外のコンボの変更点はムック『WhiteBook』を参照。

細かい技性能に注目！

対戦攻略

ウルフ・ホークフィールド

Wolf Hawkfield

相手を強力に投げるバックスローに注目。壁際だけではなく、中央の広い場所からでも使える

Text：アストロ

第4の投げ技

攻めが投げに特化しているウルフだが、その分強力な投げ技は相手に警戒されてしまう。そこで第4の投げ技として注目したいのが、実ダメージの入らないスウィングスルー（⇧Ⓟ＋Ⓖ）。

この技は、自分の背中側に壁がある場合に強力な投げ技へと変ぼうするのは周知の事実だが、リング中央などでは確定ダメージが無いためあまり使われていない。しかし、今作から新たに"0フレーム投げ"が導入されたことで、リング中央から背後の相手に二択を仕掛けられる、強力な崩し投げ的存在になったのだ。

その二択方法はシンプルで、スウィングスルー成功後に少しダッシュして投げにいくだけ。投げをしゃがみで回避しようとする相手に背後投げを決められるのだ。裏の選択肢として、投げを打撃で防ごうとする相手はニーリフト（⇨Ⓚ）でカウンターを狙っていける。投げ技が成立してから再度読み合いに持ち込まなくてはいけないのだが、読み勝った場合のリターンは大きい。

ここで注意点が一つある。投げにいく際には⇦Ⓟ＋Ⓖや⇧Ⓟ＋Ⓖといったコマンドを使うこと。相手がダッシュで逃げようとした際に、正面投げになってしまう場合があるからだ。前述のようにコマンド投げを入れておけば、失敗したときのフォローが利くぞ。

壁が無いステージでも利用価値が高くなった。スウィングスルー後は

走ってニーリフトと投げの二択が強力！　読み勝ったときのリターンは大きい。

スクリューラリアット

肘感覚で使っていけるスクリューフックからの派生技、スクリューラリアット（⇨⇧⇩⇧⇦ⓅⓅ）にも注目していきたい。

初段が特殊中段となっているため、1発止めでは中段の役割が薄いが、実は今作から初段がしゃがみガードされても、2発目に移行する際にディレイをかけてつなげることができるのだ。といっても、1発目の状況を確認して2発目につなげるのは極めて難しいので、状況と行動を読んだ上で狙っていこう。

初段がしゃがみガードでもディレイで2発目までつなげられる。

Virtua 5 ミニ事典

パイ補足:壁に密着して雷震入林を決めても、相手キャラによっては壁投げが発動しないことがある。身体の大きなキャラは壁投げになりやすく、小さなキャラは壁投げになりにくい。

ウルフ補足:スウィングスルー後の打撃はクイックショルダー（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）でも代用できる。ただし見返りが小さく、ガードされると肘クラスの反撃を受けてしまうので注意。

心理戦を制して闘いを優位に進めよう

対戦攻略

ジェフリー・マクワイルド

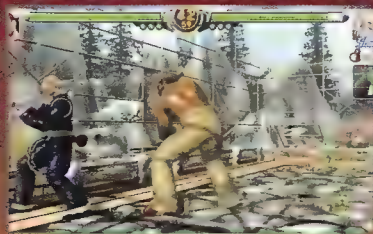
Jeffry Mcwild

限られた状況の中で、豊富な選択肢から確実にダメージを奪える行動を見い出そう。

Text：養老彰

ステージを意識させた強力な攻め

大ダメージを奪う強力な打撃技と、投げ抜け方向を絞らせない豊富な投げを持つジェフリー。これらの性能を最大限に生かすためには、相手の裏をかく必要がある。その選択肢の一つにリングを意識させた攻めがある。

相手を後方に投げるバックスロー（⇖Ⓟ＋Ⓖ）は、壁があれば高威力の壁コンボを、壁が無ければ１発で試合を終わらせるリングアウトを、相手に意識させることができる。どちらかが決まれば、その試合を優位に運べることは間違い無いが、これらを意識させ、ほかの投げ技や遅らせ攻撃などで、さらに相手を幻惑していこう。

また、ボディーリフト（⇦Ⓟ＋Ⓖ）は決まった後に投げ飛ばす方向を選択できるため、使い方次第では強力な武器となる。壁にヒットさせることができれば、バックスロー同様、壁との距離と位置によって大ダメージを奪うことが可能だ。

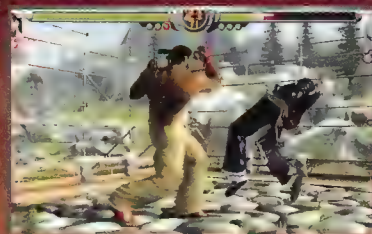
相手の背中側にリング際がある場合は、ヘッドクラッシュ（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ⇦Ⓟ＋Ⓖ）などの、前方に投げることができる技を積極的に狙っていくようにしよう。多くの選択肢を使い分けて相手に読まれないようにし、数少ないチャンスで確実にダメージを奪えるようになろう。

避けられても強い連係技

強力な単発技のほかディレイのかかる連係技を多数持っているジェフリー。これらの技は初段が避けられても、２発目を遅らせて出すことで、動いた相手に当たる場合がある。ダブルスタップ（Ⓟ＋ⓀⓅ）やダブルアッパー（⇘ⓅⓅ）などは、避けから最速で攻めてくる相手に対して、２発目をカウンターヒットさせやすい。連係技を意識させ、様子を見てくるようになったら、多少不利な状況でも積極的に攻めていける。思いがけない技をヒットさせることができるかもしれないぞ。

バックスローで壁よろけを誘発！壁との距離で選択肢を変えよう。

持ち上げている最中に壁方向へレバーを入れ、確実に壁に当てよう。

ディレイのかかる連係をうまく使って、技を当てていこう。

構え技をうまく利用して、相手をほんろうしよう！

対戦攻略

影丸

Kagemaru

自分から背後を向く技を多数持つカゲは、構えを組み合わせることで戦術の幅を広げられる。

Text：養老彰

背向けからの豊富な選択肢

カゲは背後状態になる技、背向けからの技を豊富に持つ。中には高性能なものがあるので、うまく利用すれば強力な武器の一つとなるだろう。

まず龍尾閃（⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ）はノーマルヒットで有利、カウンターでダウンを奪う下段技。ダウン後は裏水車（⇙Ⓚ＋Ⓖ）などで追撃が可能。ただし、ガードされてしまうとスキが大きいので注意しよう。小太刀抜き（⇦Ⓚ）は威力こそ低いが派生技があり、十文字構えと疾風陣、両方に移行できる数少ない技の一つである。１発目がカウンターヒット時は派生の２発目が連続ヒットする。

ガードさせて有利、ノーマルヒットでダウンを奪うことができる裏旋蹴り（⇦⇦Ⓚ）は、発生が早めなので主力技として使っていけるだろう。

背後状態からの攻める際には、発生の早い振り向きⓅや、ノーマルヒットでダウンを奪うことができる半月蹴り（敵背後⇩Ⓚ）などを中心に使っていこう。ガードさせて有利、ノーマルヒットで空中コンボを決めることができる裏旋風蹴り（敵背後⇙Ⓚ）もかなり強力だぞ。

また、裏水車などでコンボを締めた場合、敵背後十文字構え中の技を強力な起き攻めの手段として使っていくことが可能だ。

横順逆自在がかなり有効！

順逆自在（⇨Ⓟ＋Ⓖ）は確定する打撃技が少なく、通常時は影霞（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）の方が有効。

ただし、横から順逆自在を決めた場合は別だ。まずは、打撃技の中で最もダメージが高い朱雀飛翔脚（⇨⇩⇘Ⓟ＋ⓀⓅⓀⓀ）が確定する。また、選択肢の一つとして烈掌螺旋（ⓅⓅ⇦Ⓟ）も強力。側面ヒットのため螺旋まで連続で当たる上に、ヒット後に側面状態が続いているため、継続して攻めることができるぞ。チャンスがあれば、横投げの順逆自在を積極的に狙っていこう。

カウンターヒットで、強力な空中コンボを決めることができる⇦⇦Ⓚ。

敵背後⇙Ⓚはガードされてもカゲが有利。相手を幻惑しよう。

確定する打撃が多数ある。相手の体力などに応じて使い分けよう。

Virtua 5 ミニ事典

ジェフリー補足: ダブルアッパーの2発目のみカウンターヒットした場合などは、ヒット確認が遅れるとコンボを決めることができない。意識を集中しておきたい。

カゲ補足: 背後状態になる通常技と、背後十文字や背後疾風陣などを戦術に取り入れることができれば、相手をかなりほんろうすることができるぞ。うまく使い分けていこう。

6杯目指して飲酒せよ！

対戦攻略

舜帝 Shun Di

挑腕栽手の性能＆コンボと受け身攻めに取り入れたい技を紹介。どちらも実戦で役立つはずだ。

Text：華唄じじい

挑腕栽手の性能

飲酒6杯からの挑腕栽手（酒6以上⇩⇦⇨ⓅⓅ）は、立ち合い、コンボのどちらにも使える優秀な技だ。性質を覚え、使いこなしていこう。

立ち合いでは1発目の挑腕撩拳（⇩⇦⇨Ⓟ）をしゃがみガードされたときに、最速で派生させれば2発目をヒットさせられる。ヒット時のダメージは低いが、わずかに有利な状況になるので続けて攻めていけるぞ。また、挑腕撩拳をガードされたときのフォローとして、ディレイによるカウンター狙いも有効。カウンターヒット時は投げをしゃがむことができないほど有利になるので、投げと挑腕撩拳、横掃撃（⇨⇦Ⓟ）の三択が強力。

コンボ面では始動技としてだけではなく、空中コンボにも組み込んでいける。ダメージも悪くなく、技後の硬化が短いのでほかの技へのつなぎ役として非常に優秀。例えば背中側から側面崩れを奪ったときは、挑腕栽手→連撃仰飲（酒6以上⇦⇨ⓅⓅⓅⓅ＋Ⓚ）のコンボを入れられる。また足位置ハの字のときは、かなり低い位置でも拾うことができるので、連撃仰飲カウンターヒット後などの浮きが低いときにも狙っていけるぞ。

挑腕撩拳の弱点、しゃがみガードに対してもダメージを与えられる。

受け身攻め

受け身攻めに側避動酒（オフェンシブムーブ中Ⓟ）を取り入れてみよう。ガードされてもスキが小さく、しゃがみヒットさせればよろけを誘発できる。軸ズレにも対応しやすく、よろけからの攻めが強力なので、受け身攻めの主力として使っていける。

よろけ後は展開が早いので、フレーム投げ狙いが強力だ。

基本コンボ PICK UP!

❶	挑腕栽手(酒6以上⇩⇦⇨ⓅⓅ)→連飛跳撃(ⓀⓀ)
❷	転身繰鶏脚(酒6以上⇦⇦Ⓟ+Ⓖ)→挑腕栽手(酒6以上⇩⇦⇨ⓅⓅ)→レバー前入れⓅ→連撃仰飲(酒6以上⇦⇨ⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ)
❸	転身繰鶏脚(酒6以上⇦⇦Ⓟ+Ⓖ)→挑腕撩拳(⇩⇦⇨Ⓟ)→挑腕栽手(酒6以上⇩⇦⇨ⓅⓅ)→月牙仰飲(酒2以上⇦⇨ⓅⓅ+Ⓚ)

①は平行時の重量級とリオン以外に入る安定コンボ。②と③は転身繰鶏脚からのコンボ。②はアキラ、ジャッキー、リオンには入らないので、途中のレバー前入れⓅを省こう。③は背後ヒットしたときのコンボ。軽量級とウルフ、レイ、ブラッド、ブレイズには安定して入る。

登山翻車脚からのコンボをマスターしよう！

対戦攻略

リオン・ラファール Lion Rafale

今回はあまり使われていない良技と、登山翻車脚（⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ）からのコンボを紹介するぞ！

Text：ちび太

坐盤取宝（⇧⇧Ⓟ＋Ⓚ）をピックアップ！

今回注目したのが坐盤取宝の中段攻撃。カウンターヒットで腹崩れを奪うほか、しゃがみヒット時にはよろけを誘発する。よろけを奪った後は、リオン側の硬化が短いのですぐに攻撃を仕掛けられるのが最大の特徴だ。

よろけを奪ったら最速で⇧Ⓚを狙おう。回避困難なので狙う価値アリ！

登山翻車脚からのコンボ

ここでは登山翻車脚からのキャラ別コンボを紹介。①のコンボは、アキラ、シュンのみに決められる。最後の落撃掌（⇧ⓅⓅ）はレバーを⬆方向に入れてからコマンドを入力するように。

②はサラ、パイ、アオイ、アイリーンの4キャラに。しゃがみⓅ後に⇦⇦と入力して立ち状態を作ってから盤肘連環手（⇨ⓅⓅ）を出そう。③はキャラ別の高威力コンボ。該当キャラはラウ、ベネッサ、ゴウ、ブラッドの四人。しゃがみⓅの当てどころが最大のポイントとなる。特にゴウには深めにダッシュしてからしゃがみⓅを当てないと次の技がスカってしまうので、タイミングを間違わないように注意しよう。

ここからキッチリコンボを決めることで大幅にダメージアップできる。

ゴウなどに入るコンボは、ダメージが高いので練習しておこう。

基本コンボ PICK UP!

❶	登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→右勾心(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→落撃掌(⬆ⓅⓅ)
❷	登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→盤肘連環手(⇨ⓅⓅ)
❸	登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→連捶腿取面(ⓅⓀⓅ)

登山翻車脚からのコンボは、しゃがみⓅを当てるところが最大のポイント。③のコンボは、ゴウだけ少し深めにダッシュしてからしゃがみⓅを出すこと。そのほかのキャラには、前ダッシュの距離は一定でOK。②は、しゃがみⓅを打ち終わった後に素早く⇦⇦で立ち状態を作ろう。

Virtua ミニ事典 5

シュン・コンボ補足：①は、軽量級とブレイズには最後を連蹴背下掌（ⓀⓀ⇩Ⓟ）に変えることができる。②と③は、アオイとベネッサ（ディフェンシブ）、シュンには回避方法があるので注意。
リオン補足：登山翻車脚からのコンボでジャッキー、カゲ、リオンには、しゃがみⓅから連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ）が安定。重量級の二人には投げ後に斧刃連端脚（⇨⇨Ⓚ）を決めておこう。

実と虚を使い分けろ!!

対戦攻略

梅小路 葵

Aoi Umenokouji

投げで大ダメージを狙っていくのがアオイ。そのための布石となる打撃技を熟知しよう。

Text：矢永

オフェンシブムーブを戦術に取り入れる

しゃがみⓅや掌蹴り重ね（ⓅⓀ）ヒット後など有利が小さなときは、出の早い技を両正（⇦⇧Ⓟ）や中段肘当（⇨Ⓟ）でつぶしていくのが基本だが、バックダッシュや避けに弱く、読み負けたときのリスクが高い。このような状況では、肋打ち（オフェンシブムーブ中Ⓟ）を使っていこう。

肋打ちは少し有利な状況からなら、立ちⓅやしゃがみⓅなどの横方向への判定の薄い技をかわしつつ攻撃することができる。しゃがみにヒットした場合はよろけを誘発し、立ちヒット時は立ちⓅヒット後と同等の有利に。側面ヒット時は有利がさらに大きくなり、より攻めやすくなる。ガードされてもスキが小さく、しゃがみⓅでミドルキッククラスの技を止めることができる。オフェンシブムーブで斜め前方へ移動してから攻撃するのでバックダッシュにも強く、成功避けで避けられる心配がまず無い汎用性の高い選択肢だ。

使いやすい肋打ちだが、横方向への判定が強い技や、さばき技などの発生の遅い技には負けてしまう。これらの技で暴れる相手には、陰掌（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）や雷刃破（⇨Ⓚ）などでカウンターを狙っていこう。なお、肘系の技は腹側に判定が強いことが多いので、基本的に背中側に出していこう。

有利な状況では超強力。主力の選択肢として使っていこう。

よろけから攻めやすく、判定が強いので受け身攻めにも使いたい。

寸止めの有効活用

旋桜（⇨ⓅⓅ）と二連突横打（ⓅⓅ⇨Ⓟ）の寸止め後は投げ無効時間があり、0フレーム投げにつなぐことができない。しかしディレイで派生させてから寸止めすれば、先行入力で0フレーム投げを狙うことができる。特に二連突横打の寸止めは展開が早く、反応されづらいので戦術に取り入れていこう。

なお、旋桜は1発目がカウンターヒットしたときは、0フレーム投げをしゃがみで回避できないので強力だ。

二連突横打の寸止めは、ガードを崩す手段として最適だ。

コンボチャンスを見逃すな!!

対戦攻略

雷飛

Lei-Fei

今回は大ダメージコンボからマニアックコンボまで紹介。実戦で役に立つので必ず覚えよう。

Text：華火蛍

蹬脚始動のコンボ

確定ではないが、蹬脚～独立式（⇨⇨Ⓚ押し続け）ヒット時に狙える大ダメージコンボを紹介。

平行から、蹬脚～独立式→進歩分脚（独立式中Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→斜天掌～裏涅槃式（⇩⇩ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）→起身二起（裏涅槃式中ⓀⓀ）が重量級以外に入る。アオイは両足位置でOK。ジェフリーに進歩分脚→連撃双掌破（ⓅⓅⓅ）、アオイ以外の軽量級とジャッキーのハの字に、連拳（ⓅⓅ）→二起脚（独立式中ⓀⓀ）が入る。解除投げも交ぜてプレッシャーをかけよう。

約半分の体力を奪う威力。回復がぬるい相手には積極的に狙おう。

よろけ中の相手にほぼ確定するコンボ集

半回転中段連係の主力技、鶴首捶連撃（⇦ⓅⓅ）初段でよろけを奪っていれば、2段目で若干浮かせることが可能だ。実はこのときコンボが可能で、正位置始動では双龍出海（⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ）が、パイ・ジャッキー・ベネッサ・ゴウに入る。重量級にはしゃがみⓅ→五花坐山（⇦⇦⇩Ⓟ＋Ⓚ）が、レイ・ラウには何と、しゃがみⓅ→斜天掌～裏涅槃式→起身二起が入ってしまう。鶴首捶連撃にディレイをかけても入るため、よろけを確認してから狙えることも強み。

また、ハの字の場合は側端脚（Ⓚ＋Ⓖ）が、軽量級・ジャッキー・カゲ・リオン・コウに入る。

もう一つは、正位置で斜天掌～裏涅槃式でよろけを取った場合。このときのよろけに起身飛脚（裏涅槃式中Ⓚ）がほぼ回復不可能なので、よろけ中の相手を若干浮かせることができる。このときも、しゃがみⓅ→斜天掌～裏涅槃式→起身二起が、ゴウ・カゲ・ブレイズ・リオン・アイリーンに入る。また、アイリーン以外の軽量級にも狙え、しゃがみⓅを若干遅らせることで浮かせ直すため入る。足位置とキャラ限定で、斜天掌のヒット確認が難しく、なかなか狙える機会は少ないが、見た目もかっこいいのでぜひ極めてほしい。

しゃがみが強いシステムでよろけを取れる機会は多いはず。

確認は簡単。決まるキャラさえ覚えればダメージ効率アップ間違い無し。

Virtua 5 ミニ事典

アオイ補足:肋打ちをガードされた後は、成功避けが出ない。相手の攻めにはさばきや屈伸で対処していこう。また、避けられたときは失敗避け後に相手のガードが間に合ってしまう。

レイ補足:ハの字の鶴首捶連撃後、ブレイズ、アキラには側端脚がジャスト受け身されてしまう。ただ、その後は構えを使ったフォローが可能なので、狙うのも悪くない。

コンボを強化させて火力アップを図ろう！

対戦攻略

日守 剛
Goh Hinogami

今回はキャッチ投げの土蜘蛛（⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ）と、麒麟（⇧⇧Ⓟ）からのコンボを紹介するぞ。

Text：アストロ

月影からのコンボを強化

ゴウのダメージ源である月影（⇨Ⓚ）。カウンターヒットすれば麒麟（⇧⇧Ⓟ）が確定し、黒龍殺止（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇨Ⓟ）で大ダメージが望めるのだが、麒麟後の追い打ちで新たにキャラクター限定のものが見付かったので紹介しよう。

そのコンボとは、麒麟から迦楼羅（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→しゃがみⓅ→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）というもの。このコンボが決められるキャラクターは、アイリーン、アオイ、パイ、サラ。これら以外にも狙うことができるのだが、厳密にはしゃがみⓅをジャスト受け身で回避されてしまう。ジャスト受け身で回避できるのがブレイズ、カゲ、ラウ、ベネッサ、ブラッド、シュンの6キャラクター。これらのキャラもジャスト受け身の回避は難しくなっているので、月影からのコンボでダメージアップを望むなら狙ってもいいだろう。

コンボを決めるポイントは、麒麟後の迦楼羅を少し前ダッシュしてから出すこと。タイミングを若干遅らせて出せば、次のしゃがみⓅで拾いやすくなる。後は、しゃがみⓅ～牛鬼突を最速で入力すればOKだ。細かく技を刻んでいるが、実際には黒龍殺よりダメージが高いので、決められるキャラをしっかりと覚えておこう。

月影から麒麟まで決めることができたら、新しいコンボにチャレンジ！

最後の牛鬼突まで決まれば黒龍殺よりもダメージが高くなる！

土蜘蛛からのコンボ

土蜘蛛からのコンボは、今まで牛鬼突程度しか入らないと思われていたが、左で説明したコンボ（迦楼羅以降）を決められる。この場合はベネッサ以外の軽量級が対象で、ブレイズとレイだけがジャスト受け身で回避可能となる。

コンボを決めるポイントは、土蜘蛛後に少しだけ前ダッシュしてから迦楼羅を出すこと。ただし、サラだけは深めにダッシュして出さないとしゃがみⓅがスカってしまうので注意しよう。すべて決まればダメージが大幅にアップするぞ！

土蜘蛛後、少し前ダッシュしてから迦楼羅を出せば決められるぞ

ガードを誘ったら、後は崩すだけ！

対戦攻略

ブラッド・バーンズ
Brad Burns

強力過ぎる打撃を多く持つブラッド。課題である、ガードの崩し方を解説していこう。

Text：大須晶

ダッキングからの崩し

今作では、各種特殊行動から投げを行なう上、0フレーム投げが出るため非常に強力である。特殊行動を多く持つブラッドも、この恩恵を受けているキャラクターの一人だ。

ダッキング（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）からは、最大の狙いである0フレーム投げと、微妙にディレイをかけたダッキングニーアッパー（ダッキング中Ⓚ）による二択が強力。特に後者はしゃがみにヒットするとよろけを奪い、ⓅⓀなどで追撃ができるため、リターンが大きいのが特徴だ。

相手が止まりそうな場面で、おもむろにダッキングから二択！

各種スリッピングからの崩し

この場面ではスリッピングライト（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ or ⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）へ移行して二択を掛けるのが望ましい。スリッピング自体のモーションがコンパクトなため投げが非常に見切りづらい上、投げとの二択として使う打撃であるピアッシングニー（スリッピングライト中Ⓚ）がカウンターヒットした場合のリターンが非常に大きい。

動いたのを見て暴れる相手には、ピアッシングニーで3割強のダメージを与えられる。

固まる相手には、ものすごいスピードで0フレーム投げが襲いかかる！

ダブルクラッシャー

前回も触れた、ブラッド最狂の技であるダブルクラッシャー（フェイジングターン中Ⓟ＋Ⓚ）だが、技後にボディブレイク（スリッピングライト中Ⓟ）へつないだ場合、相手のしゃがみⓅをもつぶすことが発覚！

ダブルクラッシャーがヒットした場合でもボディブレイクが高確率で連続ヒットすることから、もはや出し得な連係といえる。ガードする相手には、スリッピングライトへ移行してからの0フレーム投げだ！

ダブルクラッシャーから多彩な攻めを構築していこう！

Virtua 5 ミニ事典

ゴウ補足: 月影後のコンボで、ジャスト受け身で回避されるキャラのうち、シュンだけがハの字スタートのみ。平行時の場合だとしゃがみⓅは簡単に受け身で回避されてしまうので注意。

ブラッド補足: ダッキングニーアッパーにディレイをかける意味は、ダッキングを見てしゃがむ相手が多いため。だが、ほとんどの場合は投げだけでOKなほど展開が早い(笑)。

始まりは、6年前――

S.D.1484

細かい変更点をチェックしてゲーセンで舞おう！

旋光の輪舞SP

いよいよ稼働が開始した『旋光の輪舞 SP』これから始めるプレイヤーのために基本のおさらいと、全8機体の基本戦法を紹介しよう。『SP』で戦法が変わった機体が多いので、上級者も要チェック！

旋光の輪舞SP
■メーカー：グレフ
■ジャンル：対戦弾幕シューティング
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2006年8月(稼働中)
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text：黒鉄タカスエ　攻略協力：男棒

初心者必見！　要注意点！

ここでは初心者が行ないがちな危険な行動について解説。これらに気を付けるだけでも、勝率がグンとアップすること間違い無しだ！

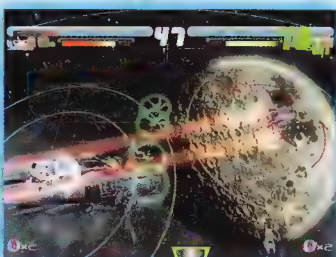
ダッシュ攻撃は控えめに

ダッシュ攻撃を出した後は、硬直が発生してしまう。ダッシュ攻撃が強力なキャラでも、適当にダッシュ攻撃ばかりを行なっていては、硬直を狙われて大ダメージを受けてしまう。立ち、バリアショットと使い分けて、硬直を狙われないようにしよう。また、ダッシュ攻撃時は必ずダッシュ攻撃キャンセル（P60参照）を行なうこと。

例えば、ツィーランのダッシュ攻撃は結構強力。だからといって、相手の行動を全く気にせずに、ダッシュ攻撃ばかりを連発していると……。

行動を読まれてしまい、硬直に簡単に攻撃を当てられてしまう。常に行動に幅を持たせるよう意識して動かそう。

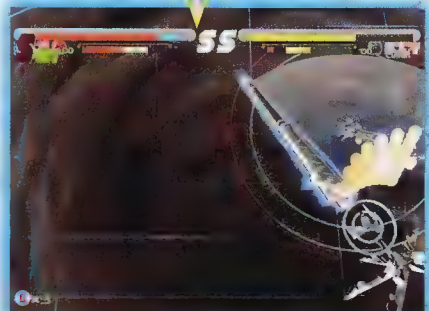
バリアにこだわり過ぎるな

バリア中はチャージゲージの自動回復が無い上、相手の攻撃を防ぐとチャージゲージに大きなダメージが入ってしまう。バリアにこだわり過ぎると、いつの間にかチャージゲージがゼロになり、その状態で相手にボスを発動されてはどうしようも無くなってしまう。自分のチャージゲージは常にチェックし、要所要所でバリアを展開しよう。

バリアで攻撃を防いで安心安心……と思っていると、気が付けば自分のチャージゲージがゼロになってしまっており……。

そこを逃さず相手はボス発動。弾幕技が出せないため、とてもじゃないがボスの攻撃を防ぎ切れない……。

不用意な大ダウンキャンセル

大ダウン時にAボタンを連打することで、アンチフィールドを発生させずに起き上がることができる。チャージゲージが少し回復するので、使った方がいいように思えるが、起き上がり時の無敵時間が無くなるため、連続でダメージを受けてしまう。ダウンしてしまったときは、ボタンから手を放し、仕切り直しを狙った方が安全だ。

本作では、強力な攻撃や大量の弾幕に焦ってしまい、ひるんだときにボタンを連打してしまうこともしばしば。しかし、そんなことをしていると……。

無敵時間が無い状態で起き上がるため、追加の攻撃を受けかねない。1セットで8割くらっては、もうどうしようもない。

センコロ事典SP

上記のほか、「メインウエポンリロード中は弾幕技が出せない」ことを忘れているプレイヤーも見受けられる。メインウエポンリロード中は、どれだけコマンドを正確に入力しても、MS同時押しの技しか出せないのだ。レバーのせいにせずに、メインウエポンのリロード状態をチェックするクセを付けよう。

オーバードライブ

NEW SYSTEM

オーバードライブとは？

1ラウンドにつき一度だけ使用可能な『SP』の新システム「オーバードライブ」。利点、欠点共に大きく、使いどころが難しいシステムだ。

利点としては、「攻撃力、防御力アップ」、「チャージゲージ自然増加速度のアップ」が挙げられる。逆に欠点には、「アーマーゲージが減り続ける」、「ダウン時にチャージゲージが減る」といったものがある。アーマーゲージが減り続けるため使用に抵抗があるかもしれないが、チャージゲージの増加速度が上がる点は見逃せない。発動タイミングを誤らなければ、強力な攻撃手段となることは間違い無いだろう。

使いどころを知ろう

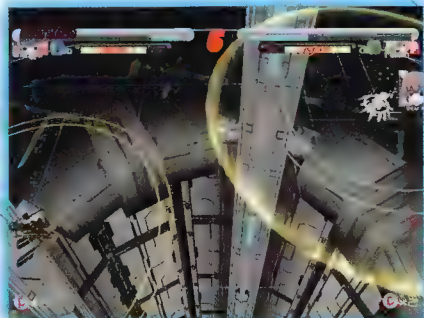
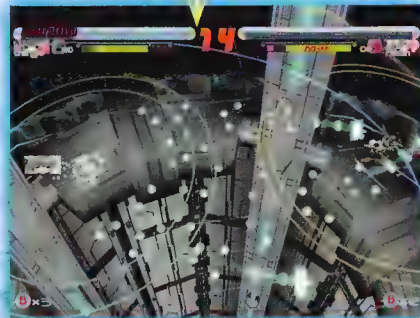
オーバードライブは、主にゲージを短時間で稼がなければならないときに発動するのがオススメだ。相手のボスを凌いだ後に発動して、自分のボス持続時間をできるだけ延ばす、といった使い方が考えられる。また、アーマーゲージが減り続けるのを逆に利用して、タイムアップでバニッシュまで届かなさそうなときに、あえてオーバードライブでアーマー減少速度を早めるのもアリ。

さらに、発動時の衝撃波で相手の動きを一瞬止めることができるので、弾幕技発動後にオーバードライブを発動し、回避されづらくするという使い方もできるぞ。

オーバードライブの特徴

- 発動時にアンチフィールド発生
- 攻撃力、防御力アップ
- チャージゲージ自然増加速度のアップ
- アーマーゲージが減り続ける
- ダウン時にチャージゲージが一定量減少する（大ダウンキャンセルを行なえば減らない）
- ボスを発動するかバニッシュすると終了
- 相手ボス発動時は中断

弾幕技を出した後、すぐにオーバードライブを発動！ オーバードライブ発動時の衝撃波は、アンチフィールドと違い画面全体に広がるため……

相手のボスを凌いだ後、自ボスの持続時間を少しでも長くするために発動。相手はゲージが無いので、積極的に使える。

残りタイムと自分のアーマーゲージを照らし合わせて、バニッシュに到達しないときはあえてオーバードライブを発動。

動きを止められた相手は、弾幕のまっただ中に。バニッシュ状態の相手にとどめを刺す際に特に有効だ。

ノービスモード

NEW SYSTEM

初心者向けの親切モード

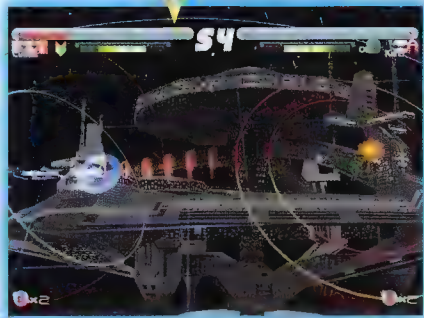
その名の通り、初心者向けに用意されたノービスモード。オーバードライブ時と同程度の攻撃力、防御力アップが主な強化点。また、前のラウンドの状況にかかわらず、常にチャージゲージが1/2からスタートするため、前のラウンドでゲージを使い切れる点も見逃せない。ただし、半分以上残っている場合は、たとえMAXでも1/2に減少してしまう点には注意が必要だ。

そのほか、バニッシュになった瞬間にファイナルボスを自動で発動してくれるので、ゲームのコツをつかむまではオススメのモードといえる。

攻撃力、防御力アップの恩恵が結構大きいため、熟練者が対戦時に使用する可能性もある。しかし、20カウントを切った際のアーマーゲージの減少速度が大幅にアップしたり、連勝補正が掛かってしまうことを考えると、実戦で使用するのは必ずしも有効とはいえないようだ。あくまで初心者向け、もしくは一人用で練習する際のモードと割り切っておこう。

ノービスモードでの防御力アップはなかなかのもの。たとえば、ゲーム中トップレベルの攻撃力を誇るカレルの強化ライフルでも……

ノービスモードの特徴

- 攻撃力、防御力アップ
- ラウンド開始時、常にチャージゲージが1/2
- バニッシュの瞬間にファイナルボス発動
- 20秒以下でのアーマーゲージ減少速度アップ
- きつい連勝補正が掛かる
- オーバードライブは使用不可
- スコアやランキングに反映されない

ノービスモードならこの通り。約150%の防御力アップが期待できるので、ストーリーなどでは有効。

お互い体力MAXから、20カウントでここまで体力が減少してしまう（左）。対戦で選択するのは少し厳しいか？

センコロ事典SP

ノービスモード補足：バニッシュ状態に陥ったときにチャージゲージが1ストック未満のときは、1ストックに達した時点でファイナルボスが発動する。また、ボスストックがゼロのときには当然ファイナルボスは発動しない。なお、対戦で双方がノービスを選択し、同時にバニッシュになったときは、1P側が優先される。

オールラウンドに戦えるぞ

ペク・チャンポ
シトロネット

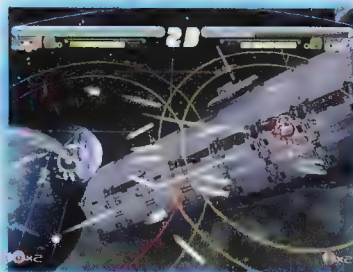
M攻撃	S攻撃
シミターガン	ホーミングレーザー

弾幕技	コマンド
スィートロール	MS同時押し
チョコトッピング	➡➡＋MS同時押し
ビタースイング	⬅➡＋MS同時押し
ストラップミサイル	⬅⬇➡＋MS同時押し
ボス操作	
メインショット	M
サブショット	S
アーム制御	MS同時押し
カプアタック	ファイナル時レバー入力＋A

優秀なM、Sを弾幕技で補強

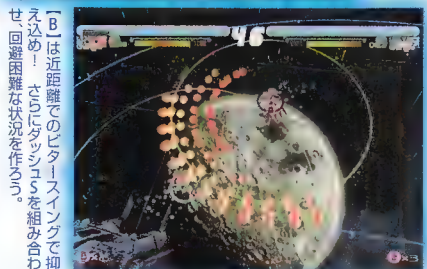
弾速が速く、ばら撒いても狙い撃っても役に立つM攻撃に加え、強力な誘導性能を持つS攻撃を持つチャンポ。各種弾幕技と組み合わせて臨機応変に攻めを変化させていこう。

【A】は中距離からのM、Sでケズり合いを制していく。バリアMが強力で、相手の攻撃を避けながら出すだけで十分ダメージ勝ちを狙える。弾幕技は遠距離ではストラップミサイル、近距離やボス戦、起き攻めにはビタースイングが有効だ。

【B】は近距離での戦いが有効な攻撃を多く持っている。ビタースイングの攻撃範囲が【A】より広く、ダッシュSのホーミング性能が高いので、近距離ビタースイング→ダッシュSといった連係が非常に強力。中距離でのストラップミサイルを起点にして近距離戦を挑んでいこう。

中距離戦が得意な【A】。ホーミングとバリアMをうまく組み合わせて、ダメージ勝ちを狙っていこう。

【B】は近距離でのビタースイングで抑え込め！ さらにダッシュSを組み合わせ、回避困難な状況を作ろう。

攻防一体のSをうまく使え！

ミカ・ミクリ
ヴェントゥーノⅡ

M攻撃	S攻撃
ハンドマシンガン	ホーミングミサイル

弾幕技	コマンド
リアクティブボム	MS同時押し
フルレンジアタック	レバー1回転＋MS同時押し
ディフュージョンショット	⬅➡＋MS同時押し
ショルダーユニット配置	⬅➡➡＋MS同時押し
ボス操作	
移動攻撃	レバー入力＋A
サブショット	S
サイドレーザー	A＋MorA＋S
オプションユニット射出	MS同時押し
ブースターボム	ファイナル時AMS同時押し

ミカ・ミクリA3
ファイナルボスカットイン

ミカ・ミクリB3
ファイナルボスカットイン

主力はホーミングミサイル

強力な誘導性能とさく裂時の爆風を持つSは、攻防一体の兵器。Mと各種弾幕技は弾速と弾の威力は並以下の性能だが、大量にばら撒けるので数で押していく戦い方をしよう。

【A】が得意なのは近〜中距離で、特に強力なのは中距離からのバリアS。誘導性能が高く破壊されても爆風を発生させるため、相手の攻撃を相殺してくれる。半面、各種Mの性能があまり良くない。右回転、左回転で弾幕が違う2種類のフルレンジショットと、ディフュージョンショットを使い分けて相手を押さえ込もう。

【B】は【A】と違い弾幕技の性能が低いが各種Mが強力。特にバリアMは広範囲をカバーするので使いやすく、各種Sと組み合わせて運用していくのが主な戦法になる。また【B】はSが単発で発射できるため、相手の射撃に細かく合わせての防御や、相手を追い立てる際に小回りが利く。

なお、ミカのS近接間合いは全キャラ中最小を誇る。そのため、相手の近接間合いでSを出すことで一方的に攻撃できるのだ。

いかに弾幕を形成するか？

ボスの基本となる行動はMとS。これらの攻撃は同時に撃てるので常に同時に使用していこう。Mは【A】【B】共に円状の弾幕を発射。Sは【A】がミサイル、【B】がサイドレーザーとなっている。上記の行動とは別に、自立型のビットを4機配置するオプションユニット射出や、レバー＋Aで出る移動攻撃を組み合わせていくことで、より強力な攻撃を形成できるぞ。

フルレンジショット、ディフュージョンショットとS、バリアMを組み合わせて、相手の逃げ道をふさいでしまえ！

ボス発動時はまずオプションを射出。その後MとSを連射してプレッシャーを与えて……。

ここまで近付いていてもSが撃てるのはミカだけ。Sがヒットしたら近接で追撃も可能だぞ。

相手の動きを制限できたら体当たりで攻撃！ チャージゲージにも大ダメージを与えられるのだ。

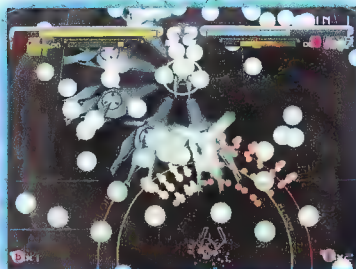
チャンポ補足1：【A】【B】共にチャンポのM近接は威力、相殺判定共に高性能。各種Sや弾幕技でひるんだ相手には、積極的に狙っていこう。

縦ボスと横ボスを使いこなせ！

チャンポのボスは、発動時の相手との位置関係によって縦ボスと横ボスが存在し、その性能が大きく変化するのが特徴。

基本的には縦、横共にSを連射してプレッシャーを与えていく。【B】は開幕にアーム操作を行なうことで、より強力な弾幕を形成できる。

【A】は縦ボス時、【B】は横ボス時のSがホーミングになっている。単体では効果が薄いが、自動攻撃とうまく組み合わせることで相手を回避困難な状況に持ち込めるぞ。メインショットは、正面に撃つ【A】は硬直の狙撃を狙い、斜めに撃つ【B】は機体を左右に振りながら撃つことでばら撒き、回避スペースを奪っていこう。

なお、パーツが壊されてしまうと硬直時間が発生してしまう点には要注意。

【A】はアーム制御で敵弾を相殺できる。守りに徹すればアーマー回復にも役立てられるぞ。

画面を埋め尽くす弾幕を形成できるファイナルボスは非常に強力。最後まで諦めずに戦い抜こう！

ペク・チャンポA3
ファイナルボスカットイン

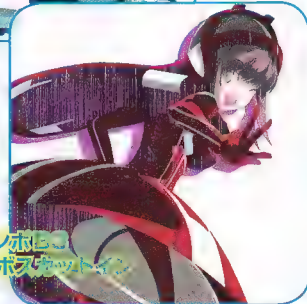
ペク・チャンポB3
ファイナルボスカットイン

常に攻撃を出し続けよう

ファビアン・ザ・ファストマン
グラフライド

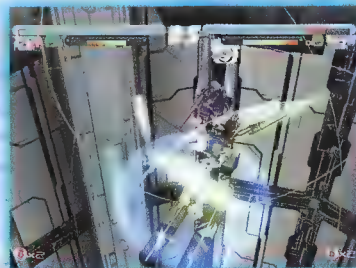
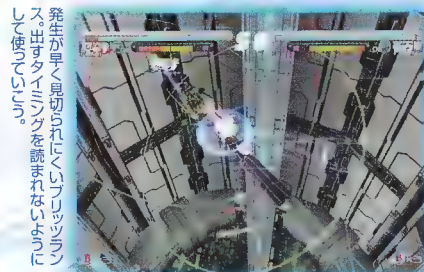
M攻撃	S攻撃
モノマズルバルカン	バーストボール

弾幕技	コマンド
ブリッツセイバー	MS同時押し
トップスピンファイア	➡➡＋MS同時押し
ブリッツランス	⬅⬅➡＋MS同時押し
ブリッツアロー	⬅⬇➡＋MS同時押し
ボス操作	
ツインショット	M
バーストボール	S
フォーメーションチェンジ	A
ビッグウェーブ	ファイナル時MS同時押し

ファビアン・ザ・ファストマン
ファイナルボスカットイン

ファビアン・ザ・ファストマンB3
ファイナルボスカットイン

回避重視の戦法組み立てを

全キャラ中最も長いダッシュ距離を持つファビアン。その機動力と軌道の読みづらいバーストボールを駆使し、敵の攻撃を避けながら戦うことを前提とした戦術を組んでいこう。

【A】の有利な距離は中距離から遠距離。スタイルは立ちS、立ちMを撃ちながら歩きによる回避がメインとなる、当てにいくキャラではなく避けていくキャラ。Sは前方に一定距離を飛んだ跡にさく裂し、全方位に弾をばら撒く。Mは直線的な軌道を持つ弾速の速い弾を、3発セットで撃つ。これらの攻撃を軸に、中距離からのトップスピンファイアやブリッツアローなどを交ぜていき、近～中距離からダッシュブリッツセイバーで斬りかかるのも面白い。

ブリッツセイバーは、ビームを当てるよりもソード部分を当てるつもりで使った方が使い勝手がいい。

発生が早く見切られにくいブリッツランス。出すタイミングを読まれないようにして使っていこう。

【A】よりも立ちSの性能が劣る【B】だが、その分バリアSの誘導が強く使いやすいので。バリアSをメインに戦う。距離は中～近距離、基本的にバリアSと同時にダッシュブリッツセイバーやダッシュMなどを重ねて、常に相手に回避行動を強いるように立ち回っていこう。また、『SP』ではブリッツランスが使いやすくなっている、硬直を狙ったり強襲用に意識しておこう。

なお、Sは【A】【B】共にさく裂する前は塊の状態で飛んでいく。この状態で相手の攻撃等に消されてしまうと、さく裂すること無く消滅してしまうので注意しよう。

対ボス性能が劣るファビアンは、通常時の被弾のリスクがほかのキャラよりも大きい。できるだけ攻撃に当たらないよう立ち回っていこう。

ファイナル時のS連射は圧倒的！

ファビアンのボスはMが【A】【B】共に広範囲に弾をばら撒く攻撃、Sが各カートリッジに対応した立ちSと同じ性能を持っている。また、周囲に展開するビットの配置を変更することができ、ビット本体による体当たりが非常に強力。

基本的にはノーマルボスであれば【A】【B】共にMを連射しながらビットの体当たりを狙う。ファイナル時はSの硬直が大幅に減るので、基本行動をM連射からS連射に変更していこう。

ファイナル時はひっきりなしにSを出し続けられる。ビッグウェーブよりも大きなダメージが期待できるぞ。

チャンポ補足2：【A】ボスのアーム制御は[illegible]パーツを回転させるもの。回転中は[illegible]が無敵状態となるので、相手の弾を一掃できるぞ。

マインを盾に攻撃せよ

三条 櫻子
トライアド

M攻撃	S攻撃
アサルトマシンガン	トラクターマイン

弾幕技	コマンド
スコルピオ	MS同時押し
フィアーボレー・ライト	左1回転＋MS同時押し→M
フィアーボレー・レフト	右1回転＋MS同時押し→M
サジタリウス	➡➡＋MS同時押し
ボス操作	
メインショット	M
サブショット	S
スプレッドミサイル	MS同時押し
空爆攻撃	ファイナル時AMS同時押し

三条 櫻子A3
ファイナルボスカットイン

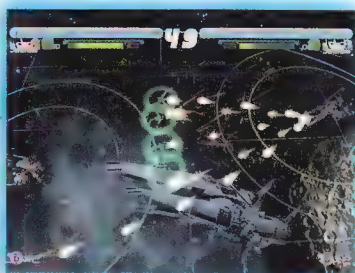
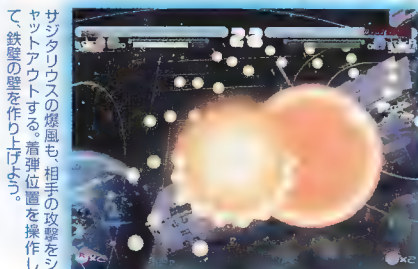
三条 櫻子B3
ファイナルボスカットイン

いかにマインを展開するか

一定距離を移動した後、相手の弾を消すマインを展開するSが特徴的なキャラ。弾幕技も相手の弾を消す防御的なものが多く、半面攻撃力はほかのキャラよりも劣っている。

【A】の基本は、マイン裏からのサジタリウスやバリアM。『SP』から展開前のマインの耐久値が下がり、マインの展開が難しくなった。スコルピオやサジタリウスでマインを守るか、相手のダウンに合わせて展開しよう。攻撃の要はバリアM。幅の無い直線的な弾幕だが、弾速と威力は及第点。広範囲に弾が残るダッシュMやサジタリウスと併用して、効率的にダメージを与えに行こう。

【B】は、【A】とは各種Sの性能が大きく違う。立ちSとバリアSの飛距離が逆転し立ちSが相手寄り、バリアSが自分寄りに展開される。特筆すべきはダッシュSで、【A】は相手をホーミングするため主に攻撃手段として使用するが、【B】はダッシュ方向にマインを展開する。飛距離が短くその分破壊されづらいという特徴を持ち、防御手段として重宝する。

また、【B】のサジタリウスは【A】の4発とは違い2発。その分爆風の範囲が大きくより防御的となな性能となっている。基本的な戦術や要となるバリアMの性能は変わらないので、Aよりも若干防御的に立ち回ることになるだろう。

マインを敵との間に展開することで、安全に動ける場所を増やす。安全が確保できたらサジタリウスで空爆！

サジタリウスの爆風も、相手の攻撃をシャットアウトする。着弾位置を操作して、鉄壁の壁を作り上げよう。

砲台制御を使いこなせ！

基本的には【A】【B】共にSがメインの攻撃方法になる。砲台制御で両翼の自動射撃を回転させられるので、Sを撃ちながら操作して相手を狙い撃っていこう。弾を消す性能を持つスプレッドミサイルも強力。弾速が遅く画面内に長く残るので、数を撃って相手の進行方向を限定したり、相手に移動を強要できる。ただしミサイルの耐久値が低く、さく裂前に破壊される可能性があるので注意。

なお、【A】のボスは上から、【B】のボスは下からの出現となり、互いに性能が大きく違う。櫻子のボスは表裏一体となっており、ファイナル時に空爆攻撃を出すと、空爆後位置が入れ替わり性能が逆転する。

空爆攻撃後に上下位置が変わるボス。攻撃性能が上下で変わるので、戸惑わないように覚えておこう。

被弾は最小限に！

ツィーラン
オランジェット

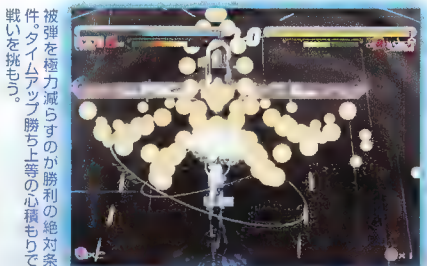
M攻撃	S攻撃
パンチバリアユニット	テイルボム

弾幕技	コマンド
パンチバリア	MS同時押し
テイルバレッツ	➡➡MS同時押し
テイルボムズ	⬅➡MS同時押し
ラッツホイール	⬅➡➡＋MS同時押し
ボス操作	
スイングソード	M
エネルギーボール	S
移動攻撃	レバー入力＋A
バーサークソード	ファイナル時MS同時押し

防御に特化した各種攻撃

強力な弾消し性能を誇るSを持ち、正面からの攻撃をシャットダウンするパンチバリアをも持つツィーラン。半面、防御力は全キャラ中最弱と被弾が許されないキャラとなっている。

立ちSが中距離、バリアSが遠距離で爆発する【A】は敵弾を消しながらの篭城戦は苦手。各種Mの性能が高いので、その攻撃力を活かした立ち回りをしよう。基本的にどの距離でも戦えるので、相手が不得意とする距離を維持しながら戦うといい。中～近距離では立ちMとバリアM、遠距離ではラッツホイール、バリアMで攻撃していく。ラッツホイールは4発すべて撃ち切ると硬直が発生するので、3発以内でキャンセルしよう。また、相手との距離を強引に維持していく際はパンチバリアを使っていくといい。

【A】よりもSの性能を上げ、Mの性能を下げた【B】。立ちS、バリアS共に近距離で爆発し、パンチバリアが【A】より持続時間が長いので、敵弾を消しながら被弾を極力減らすろう城戦を挑もう。しかし各種Mの性能が低く、中でもバリアMの性能は全キャラ中最低クラス。基本的にノーダメージを貫き通さないと勝ち目は無いので、各種Sとパンチバリアをふんだんに使って、しっかりとこもっていこう。

被弾を極力減らすのが勝利の絶対条件。タイムアップ勝ち上等の心積もりで戦いを挑もう。

櫻子補足：サジタリウスは発動後レバー入力で着弾位置を動かすことができる。これを利用して、フィールド端に居る相手の手前にサジタリウスを落とし、ダッシュで距離を離して画面をスクロールさせることで、無理矢理サジタリウスをヒットさせることができるのだ。

ため攻撃か、オプションか？

リリ・レヴィナス
プリンスタ

M攻撃	S攻撃
ポシェットランチャー	ツインテール

弾幕技	コマンド
蜻蛉の円舞	MS同時押し
戦慄の乱舞	左or右1回転＋MS同時押し
運命の輪舞 第一章	←→→＋MS同時押し
運命の輪舞 第二章	←←→＋MS同時押し
ボス操作	
メインショット	M
ホーミングレーザー	S
ワープ攻撃	レバー入力＋A
ソード	MS同時押し
回転攻撃	ファイナル時AMS同時押し

リリ・レヴィナスA3
ファイナルボスカットイン

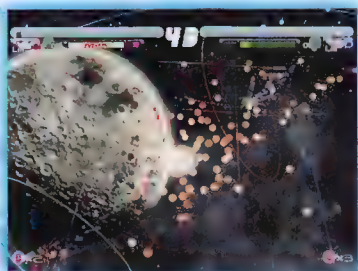
リリ・レヴィナスB3
ファイナルボスカットイン

カートリッジによる主力攻撃の違い

ため攻撃のM、完全自立型のビットを射出するSと、ほかのキャラとは全く方向性の違う性能を持つリリ。Mに耐久値が設定されており、相手の弾で破壊されてしまうが、それと同時に相手の弾を消すこともできる。

【A】のMは最大までたまるのに必要な時間が長く、主力にはできない。しかしSで出せるビットの攻撃が強力。基本的にはダッシュSを使用して、各種攻撃とうまく連係していこう。主力となるのは、自分の移動速度を犠牲に強力な弾幕を張れるランチャーを召喚する運命の輪舞 第二章。この技は使用するタイミングこそ難しいものの、うまく召喚することができればほぼ回避不能なほどの弾幕を張ることができる。出始めの無敵時間を利用してうまく召喚していこう。

【B】は、【A】よりMの性能が高く、50％程度のため時間でも十分な弾幕を形成できる。基本的には、中距離を維持してためバリアMを常にばら撒いていく。しかし、【B】は各種Sがすべて直線的な攻撃となっており、戦力として頼りにするのは厳しい。中～近距離からの戦慄の乱舞と、各種Mを使って攻めていこう。

なお、『SP』では【A】【B】共にMをためながらCボタンを使って戦慄の乱舞を出すことで、ためを維持したまま撃つことができる。非常に強力弾幕を形成できるので、常にためを維持しながら撃っていこう。

Cボタンで戦慄の乱舞を出すことで、Mのためを維持できる。『SP』リリの非常に強力な新連係だ。

【A】は3WAYのダッシュSからの運命の輪舞が強力。ランチャーをいかに維持できるかがポイントだ。

ワープ攻撃で防御的に動け

ボスは、パーツであるコンテナの耐久力が低く、破壊されてしまうと硬直時間が発生してしまう。半面、本体が自キャラと同じ大きさしか無いため体力をケズられにくい利点がある。攻撃面は貧弱なので防御的に立ち回るようにしよう。

防御を重視する際に便利なのは、コンテナから大量の針弾を吐き出しながら行なうワープ攻撃。消えた後、レバーによって6カ所から任意に出現できるこの攻撃は、ボス本体を守るのに最適。針弾の攻撃も強力なので基本的にはこの行動を連打していこう。

ワープ攻撃を駆使して被弾を最小限に抑えよう。敵の位置にワープして、体当たりを狙うのもアリだ。

基本は防御重視で

剣の部分が無敵、かつ非常に高い攻撃力を誇るツィーランのボスモード。基本的にはこの剣のプレッシャーをちらつかせながら戦っていく。

ボス本体の防御力は通常時のツィーランと変わらない程度なので、懐に潜られると即死は必至。剣部分だけでなくエネルギーボールでも相手の弾を消すことができるので、Sと剣を駆使してうまく本体を守るようにして戦っていこう。ダメージを与えるよりも、体力回復目的で発動する方が効果は高いといえる。

攻撃の際は、剣を傾けた状態からレバー＋Aで移動することで相手を切り付けるような移動をすることができる。スイングソードはスキが大きく本体を相手にさらしてしまうため、とどめを刺すときに使用するにとどめた方がいいだろう。

全ボスの中でもトップレベルの攻撃力を誇るソード。移動を絡めてうまく直撃させられれば大逆転も可能。

懐に潜り込まれると、何もできずにあっという間に破壊されてしまう。絶対に相手を本体に近付かせるな！

ツィーランA3
ファイナルボスカットイン

ツィーランB3
ファイナルボスカットイン

センコロ事典SP

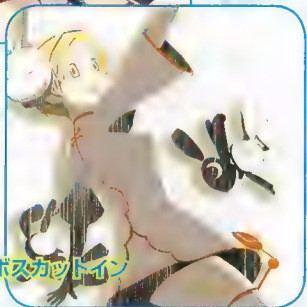
リリ補足：横に移動してボスが斜めに向いているときに、タイミング良くソードを出すことで、斜め状態のままでソードによる体当たりを行なえる。真っすぐ突っ込むよりも攻撃範囲が広がるため、ヒット率を大幅に上げることができるぞ。攻撃を行なう際は積極的に狙ってみよう。

アンサンブルレーザーを極めろ！

ペルナ カストラート

M攻撃	S攻撃
デュエットショット	アンサンブルレーザー

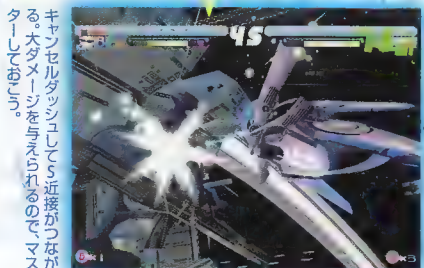
弾幕技	コマンド
コンソナンスカッター	MS同時押し
トリオ・ソナタ	レバー1回転＋MS同時押し
ハミングスラッグ	➡➡＋MS同時押し
オプションユニット「コンソナンス射出」	⬅➡＋MS同時押し
ボス操作	
デュエットショット	M
アンサンブルレーザー	S
ピチカートアタック	MS同時押し
アーム制動	レバー入力＋A
フィーネ	ファイナル時AMS同時押し

ペルナA3 ファイナルボスカットイン

ペルナB3 ファイナルボスカットイン

強力なSを有効活用せよ

移動距離、速度共に平均以下なものの、攻撃力、防御力は全キャラ中トップクラスの性能を誇る、典型的な重量級キャラクター。

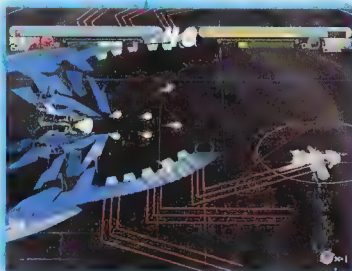
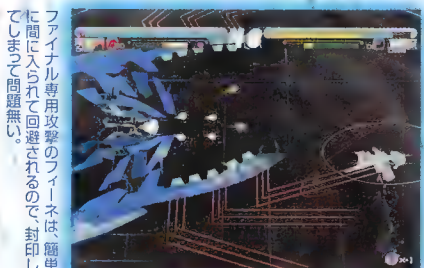
ペルナのSは距離に関係無く発生が一定で、相手の弾消し判定を持つ攻撃を貫通して攻撃することが可能。さらにチャージゲージをも減らす非常に強力な攻撃になっている。Sは基本的に通常時かバリア中に狙っていこう。なお、【A】は威力が高く、【B】はチャージゲージに与えるダメージが大きいという違いがある。また、近距離でSがヒットしたら、仰け反り中に前ダッシュで接近してのS近接がつながる。非常に高いダメージを期待できるので常に選択肢に入れておこう。

Sが距離にとらわれない超兵器なので、基本的にペルナは距離に縛られることが無い。【A】は、遠距離ならバリアMと各種Sを使用しての持久戦、近距離ならトリオ・ソナタや各種Mを使って攻めていく。

【B】はダッシュMは非常に強力で、ガンガン連打していっても問題無い性能を持っている。基本となる距離は中～近距離。中距離でのダッシュMと各種S、近距離ではトリオ・ソナタやSからのコンボを狙っていこう。

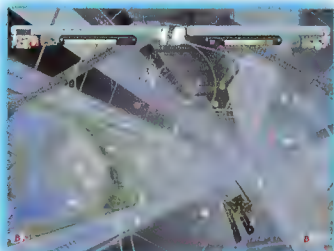
アーム制御で相手をだませ

ペルナのボスは各種攻撃の性能が低く、扱う際にその場その場での工夫が必要になってくる。基本的にはMのサイドレーザーを狙っていくが、レバー入力＋Aで行なえるアーム操作、発生の早いSを使ってうまくごまかしていこう。

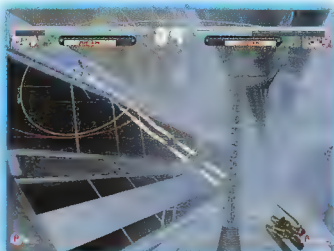
近～遠距離のどの距離でも優秀な性能を誇るS。このくらいの距離でSがヒットすれば……

キャンセルダッシュしてS近接がつながる。大ダメージを与えられるので、マスターしておこう。

上下にアームを揺らして相手にプレッシャーを与え、うまくMのサイドレーザーをヒットさせよう。

ファイナル専用攻撃のフィーネは、簡単に間に入られて回避されるので、封印してしまって問題無い。

リロードキャンセル

Mリロードはダッシュやダッシュキャンセルなどの行動を行なうことで強制的に終了させられる。そこで、弾幕技後即ダッシュ→ダッシュキャンセルと行なうことで、連続して弾幕技を出すことも可能だ。

出の早い弾幕技は、リロードキャンセルを絡めることで連発できる。

クイックターンショット

ダッシュ中に、クイックターンを行なうと同時に攻撃を入力（Aと同時押しでOK）することで、ターン前に向いている方向を維持したままでショットが撃てる。ダッシュ攻撃が強力な機体の必須テクニックだ。

相手から距離を取りながら、相手に向かってMを撃つことも可能―

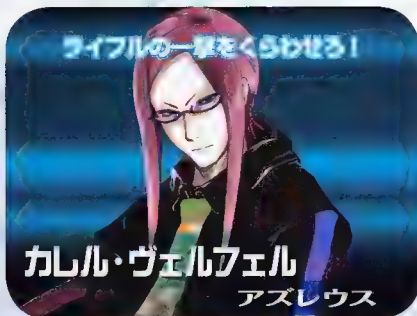
ダッシュ攻撃キャンセル

ダッシュ攻撃を出すと、攻撃が終わった後に硬直が発生する。しかし、ダッシュが終わる瞬間にダッシュキャンセル（レバーニュートラル＋A）を入力することで、その硬直を無くすことができる。ダッシュ攻撃が強力な機体は、前述のクイックターンショットと共に、必ずマスターしておきたい。

なお、ダッシュの持続時間をダッシュ攻撃の攻撃時間が上回るとキャンセルは行なえないので注意。慣れるまでは分かりにくいかもしれないが、ダッシュ終了直前のダッシュ攻撃はキャンセルできない、と覚えておけばOKだ。そのため、ダッシュ攻撃はなるべくダッシュ開始後すぐに行なおう。

センコロ事典SP　ペルナ補足：コンソナンス射出が遠方に配置できるようになったため、十分実戦での使用に堪えうるようになった。特に2本のレーザーそれぞれが相手を狙う【B】で威力を発揮する。

ライフルの一撃をくらわせろ！

カレル・ヴェルフェル
アズレウス

M攻撃	S攻撃
ハイブリッドライフル	ハイパーブースター

弾幕技	コマンド
裂	MS同時押し
扇	➡➡＋MS同時押し
閃	⬅➡＋MS同時押し
薙	⬅⬇➡＋MS同時押し
ボス操作	
攻撃形態	M
防御形態	S
振り下ろし攻撃	MS同時押し
殲滅攻撃	ファイナル時AMS同時押し

カレル・ヴェルフェルA3
ファイナルボスカットイン

カレル・ヴェルフェルB3
ファイナルボスカットイン

強化ライフルをいかに狙うか？

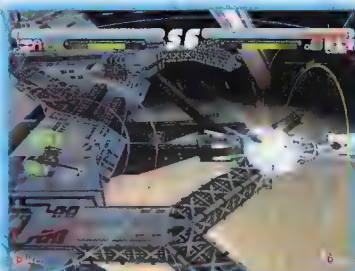
強烈な攻撃力を誇るライフルがウリのカレル。また、Sが攻撃を強化するブーストなので、攻撃バリエーションの少なさがネックとなる。

【A】【B】共に立ちM、ダッシュMが弾速の速い単発のライフルになっており、相手の硬直に差し込むなどの使い方に適している。強化時は、一撃で相手のシールドを1割以上奪う攻撃力も持ち合わせている。また、中〜遠距離からの強化時の扇は非常に強力なので常に狙っていこう。

【A】は、立ち、ダッシュMをフォローするのに、弾速、攻撃範囲、弾数共に優秀な性能を誇っている強化バリアMを使う。遠〜中距離からの薙と組み合わせると強力だ。強化バリアMは対ボス時も活躍する。強化時限定となるため使用できる時間は短いが要所で使い分けていこう。

【B】は【A】よりもSによる強化時間が長く、メインとなるライフルの攻撃力を落としたタイプ。【A】で強力だった強化バリアMが使いづらく、単発のライフルの威力も下がってしまった【B】は、中〜近距離での運用は難しい。半面、ダッシュ裂（薙）や扇などの弾幕技は、短時間で厚い弾幕を展開できる。【B】は弾幕技を多用して数で押していく戦法を採用しよう。

有効なボス攻撃を知る

【A】はノーマル、ファイナルボス共に振り下ろし攻撃の弾幕が強力。機体を傾けるなどして腕を振り下ろす前に腕を壊されないように注意しよう。【B】は振り下ろし攻撃よりも、多数の弾をばら撒ける防御形態を使っていこう。

本作で最大級の威力を誇る強化M。この攻撃をいかにヒットさせるかが、カレルの生命線といえる。

【A】のボスは、振り下ろし攻撃で相手のアーマーゲージを削ろう。パニッシュ時のとどめにも最適。

強化時の扇は、弾速、威力共に非常に頼れる攻撃。旋回しながらばら撒くことで、相手の行動を制限できる。

【B】はばら撒く弾の量が圧倒的な防御形態を主力に。その名とは裏腹に攻撃的に使っていけるぞ。

センコロのおへやSP

1年振りになる 入魂の表紙は……

昨年、ツィーランの魅惑のポーズで一大ムーヴメント!? を巻き起こした『旋光の輪舞』の表紙が再び戻ってきた！ パワーアップした今回の表紙はいかがだったでしょうか？ ここでは脇を固めるちびキャラたちをピックアップ。次号では『旋光の輪舞 SP』の設定資料もあるので、お楽しみに〜！

センコロ男性陣のちびキャラたち。ルキノにも『SP』の衣装がほしかった!!

センコロ女性陣のちびキャラたち。性格が垣間見られるポージングに注目！

ミカ　ファビアン　ルキノ　カレル　アーネチカ　リリ　チャンポ　櫻子

センコロ主砲SP

リロードキャンセル補足：Mリロードは、「自機の状態が変わる」ことがキーになって強制的に終了する。そのため、ダッシュやダッシュキャンセルだけでなく、敵の攻撃を受けてひるんだ際もMリロードはキャンセルされているのだ。実際はひるみ中は行動できないため、実戦で狙って出せるわけではないが、覚えておいて損は無いぞ。

稼働直前! シリーズ最新作はギャラクシー!!

GuitarFreaks V3

DrumMania V3

ギタドラシリーズの最新作「V3」が、ファンの期待を裏切らない新要素盛りだくさんでついに登場だ! そして、今号から3回にわたってギタドラスタッフのインタビューを掲載。どれも見逃せないぞ!

Text:飛鳥

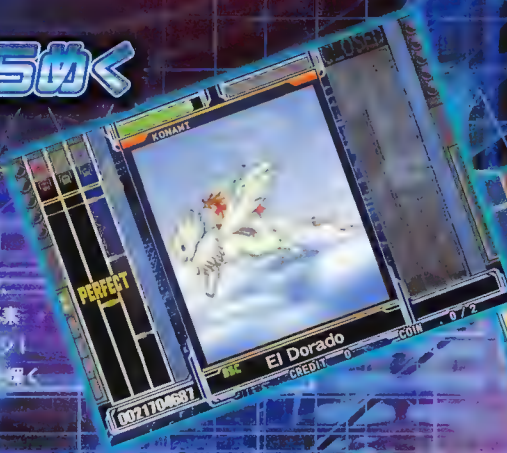
GuitarFreaksV3
■メーカー　:KONAMI
■ジャンル　:ギターシミュレーション
■操作方法:3ボタン+ピッキングレバー
■発 売 日:2006年9月稼働予定
■使用基板:

DrumManiaV3
■メーカー　:KONAMI
■ジャンル　:ドラムシミュレーション
■操作方法:5パッド+フットペダル
■発 売 日:2006年9月稼働予定
■使用基板:

400以上の楽曲きらめく音楽の宇宙へ!!

本作は、新曲を含めて総楽曲数が400曲を超える大ボリューム。「宇宙」というテーマにふさわしく、星の数ほどある楽曲が思う存分プレイできるぞ!

また、e-AMUSEMENT PASSへの対応やバトルモード、称号システムといったファンの心をくすぐるやり込み要素も盛りだくさん。やればやるほどのめり込むこと間違いナシ!

さぁ、キミもギタドラという壮大な音楽の宇宙で、輝く楽曲たちを楽しもう!

COMING SOON BATTLEモード

本作の中でも最も大きなウリとなるBATTLEモード。残念ながら稼動開始直後からプレイできるわけではないのでしばしの我慢だが、スタートしたら確実に盛り上がること請け合いだ。

BATTLEモードはネットワークを介して1対1で対決し、プレイ結果で勝敗を決めるモードだ。遠く離れたプレイヤー同士はもちろん、同じ店内に複数台設置してあれば店内対戦も可能なので、友達と気軽に楽しめるかも。本モードについては次号以降でバッチリ紹介するぞ。

ネットワークで
全国のプレーヤーと
リアルタイムガチバトル!!
4曲保障!実力に応じたクラスで対戦!

ついにギタドラでも全国のプレイヤーとガチンコ対決が可能になったのだ! 今まで鍛えてきたキミの腕前を披露するチャンスでもあるぞ。また、ギタドラファン同士の交流をより深めることができる画期的なツールにもなりそうだ。

気になる新曲!

BEMANIシリーズの新作登場となると、やはり最初に気になるのが新曲。もちろん今作でも個性的でやり応え・聴き応えのある楽曲が数多く登場するぞ。その一部を下に掲載したが、版権曲・オリジナル楽曲ともに気になる楽曲ばかりで、早くもプレイ意欲が湧いてきたのではないだろうか。もちろんまだまだ新曲が用意されているので、期待して待とう!

ファン待望のKozo Nakamura氏の新曲「Ring」。今回も激しいギターサウンドに酔いしれること間違いナシだ!

曲名/アーティスト名
Rock Star / Anna Vieste
七福神/亜熱帯マジ-SKA爆弾
Ring / Kozo Nakamura
Bittersweet / Frankie"Paradise"Legree
El Dorado / TAG
ギタードライブ/ Handsome JET
大和撫子魂/小坂りゆ
戻らない恋/ザ・パンサーズ

曲名/アーティスト名
渚のGO-GO GIRL!! / The Do-Nuts
秋風/ All Japan Goith
偶然という名の必然/ ROAD OF MAJOR
GLAMOROUS SKY / ♪♪♪♪♪
全力少年/♪♪♪♪♪
超特急/♪♪♪♪♪
Bohemian Like You / ♪♪♪♪♪
LOOKIN' FOR LOVE IN YOU / AiMÉE

Big Bang! On Music Galaxy!

モード&オプションを選択

本作の各種モードは前作から変更は無く、「BEGINNER」「STANDARD」「NONSTOP」となっており、前作をプレイしていれば迷うことは無いだろう。ただ、途中から「BATTLE」がモードセレクト画面に追加されるので覚えておこう。

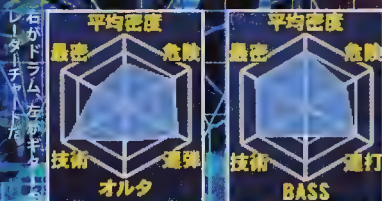
オプション設定画面を表示させる方法は、『GFV3』ならタイトル画面でBとスタートボタンを同時に、『DMV3』ならタイトル画面で▶とスタートボタンを同時に押す。ほかに両タイトル共通の表示方法として、「STANDARD」の曲セレクト後スタートボタンを押しっぱなしにすることでもオプション設定画面を表示できる。

また、e-AMUSEMENT PASSを使ってプレイすれば、設定したオプションを自動的に記憶しておくことができるぞ。

楽曲セレクト

ここからプレイしたい楽曲を選ぼう。新曲は曲の色が変わっているのですぐ分かるぞ。楽曲を選んだらいよいよプレイスタートだ!

譜面の特徴はレーダーチャートで!

右がドラム、左がギターのレーダーチャートだ

本作では楽曲セレクト画面の左上、楽曲バナーの左側にレーダーチャートが表示され、より曲の方向性が[illegible]ようになった。「平均密度」、「最密」、「危険」、「技術」という4項目に加え、ドラムなら「BASS」、「連打」、ギターなら「オルタ」、「連弾」という独自の項目もある。それぞれの項目が外側に[illegible]っていくに従い難しさが表現されている。

楽曲セレクト画面では、曲のタイトルや曲のバナー、それに伴う各難度（BASIC、ADVANCED、EXTREME）のレベルや達成率、レーダーチャートなど、表示される情報が多い。

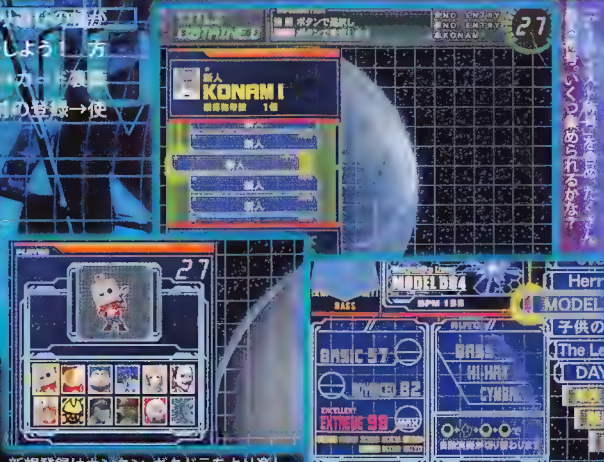
ここで楽曲と難度を選択するが、曲数が多いので普通にスクロールさせたのでは目当ての曲が見付けにくい。そんなときはカテゴリ変更を使おう。カテゴリは画面右側に表示されており、スタート直後は「DEFAULT」になっている。

ここでギター[illegible]を押しながらピッキング[illegible]、ドラムなら「バスドラム（フットペダル）」を踏みながら「ハイタム[illegible]」を[illegible]けば、カテゴリが変化するのだ。これらの操作方法は画面上部に表示されるので、分からなくなったら見てみよう。

e-AMUSEMENT PASSで広がる宇宙!

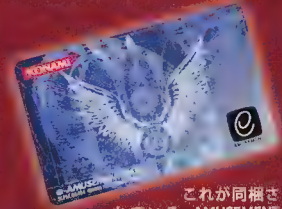
本作からe-AMUSEMENT PASSに対応し、より遊びの幅が広がった。まだ持っていない人は、ぜひ登録をしよう！　方法は至ってカンタン。4ケタの暗証番号の登録→カード裏面に記載されているカードナンバーの登録→名前の登録→使用キャラクターの登録という流れだ。

e-AMUSEMENT PASSを使うと、プレイヤーネームや使用キャラクター、クリアマークやスキルポイント、オプション設定の保存などの機能に加え、今作からはBATTLEモードの勝敗や、一定の条件を満たすと獲得できる「称号」の保存も行なえる。この称号はバトルモードをはじめさまざまな場所で表示される。特にアーティストに関係した称号は、それぞれのアーティスト自身が名前を付けたもので、非常にレアな称号も存在するとか……。

いくつ集められるかな？

新規登録はカンタン。ギタドラをより楽しむためにぜひ登録しよう。最初に決定したキャラクターは変更できないことに注意。

今作からフルコンボクリアやエクセレントクリアで個別にクリアマークが付くように

GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE SILVER

ギタドラといえば、発売直後の家庭用ソフト『GuitarFreaks&DrumMania MATERPIECE SILVER』もお忘れ無く。この初回生産版にはe-AMUSEMENT PASSが同梱されており、このカードを使ってプレイするとちょっとしたお楽しみ要素が追加されるのだ。ぜひ遊んでみよう。

これが同梱されているe-AMUSEMENT PASS。絵柄もカッコイイのでぜひ使って遊んでみよう。

GuitarFreaksV3、DrumManiaV3 稼働直前コンポーザーインタビュー！

泉 陸奥彦、YUEI、ショッチョー

『V3』を語る

あまり本誌でお目にかかれなかったギタドラスタッフに、「V3」の注目トピックスについてインタビューを敢行!! ファン必見のページだぞ!

楽曲制作

——今回作曲された曲を教えてください

ショッチョー　僕は今回1曲、"戻らない恋"という曲を作っています。

YUEI　僕は今回曲制作以外の仕事を多くしていて、実は楽曲は作っていないんです。

——となると、裏方の仕事になるんでしょうか？

YUEI　そうですね。なかなか目に見えない部分ですからね。

泉　僕は今回4曲ほど作曲しています。ただ、そのうち隠し曲が2曲ありまして（笑）。毎回ボス曲っていう設定の楽曲があるんですが、今回のボス曲は僕が作っています。ですが、曲名はまだ言えません（笑）。

YUEI　当たり前ですけど、難しいです。

ショッチョー　でも今回は、ちょっと仕掛けがあったり無かったり……するんですよね。

泉　そうそう。今回のボス曲には、今までに無いちょっとした仕掛けがありますので、そこは楽しみにしていただきたいですね。

——制作時に譜面の難易度は意識しますか？

泉　僕としては、実際に曲を作るときはそれほど強く意識はしてないですね。大ざっぱに「難しい曲」、「簡単な曲」というのは意識しますけど。とりあえず曲を作った後のデータを作るときに、譜面などはちょっと考えます。

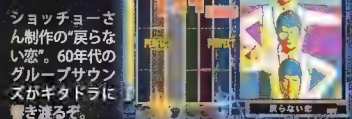
ショッチョー　一応最初にミーティングして、担当分けみたいなのは話し合うので、だいたいその通りに作りますよね？

YUEI　僕はだいたいその通りにはならないかな（笑）。でもボス曲を担当した人はだいたいそこに着地するのかな。ただ、後で差し替えになることはありますよね。

——では、最終的に変わることもあるんですね。

YUEI　そうですね。でも制作の最初に話し合いはしますね（笑）。

ショッチョー　まあ決めてはいる（笑）。

泉　毎作いろんなジャンルに分かれるように、偏らないようにという話し合いですね。

ショッチョーさん制作の"戻らない恋"。60年代のグループサウンズがギタドラに響き渡るぞ。

BATTLEモード

バトルモードはリアルタイムで対戦する新しいシステム。遠く離れたプレイヤーとの対戦で熱くなれるぞ。

——バトルモードを実装した経緯とは？

YUEI　バトルモード自体のイメージというのは随分前からあったんです。そうした中でトップランカーを見て、「やっぱりあっても面白いね」ということで実際に制作しました。

——皆さんはプレイされましたか？

YUEI　やりましたよ。開発室には3台あるんですが、ディレクターとか入ってくるとちょっと本気になったりします（笑）。

自分で選んだ曲と対戦相手が選んだ曲の2曲で勝負！ 一度のプレイで二人と対戦するので計4曲が基本。

——ロケテストでのプレイヤーの反応は？

YUEI　いい意見というよりは、「ああしてほしい、こうしてほしい」といった要望の方が多かったですね。

——期待しているからこその要望では？

YUEI　だといいんですけど（笑）。

ショッチョー　プレイすると、純粋に楽しいとは思うんですけどね。

YUEI　たしかに。それに、要望は多かったけど悪い意見は無かったから。

——今後も導入されていくんでしょうか？

YUEI　さらに発展していけたらいいね、という話はしてましたね。

ショッチョー　後は稼働後のプレイヤーさんたちの意見次第ですね。

レーダーチャート&難易度調整

——レーダーチャート導入の理由というのは？

YUEI　難易度というのが今まで一つしかなかったので、もうちょっと感覚的に分かりやすい情報を提示してあげようという意味でレーダーチャートを導入したんですよ。

ショッチョー　同じ難易度でも苦手な譜面とかありますからね。

YUEI　ただ、あの項目の意味で一つ分からないところがあって（笑）。

ショッチョー　僕「危険」っていう項目がいまだによく分からないんだけど（笑）。

YUEI　そうそうそれ（笑）。「連打」とか「BASS」とかは分かるんだけど、「危険」って何？　って（笑）

——確かに気になりますね（笑）。ちなみに曲の難易度は自分で決めているんですか？

YUEI　いや、職人と呼ばれる専門の方々が確認して、「違う」とか「うむ」とか言いながら決めてます。あ、後半は嘘です（笑）。

——今回大幅な難易度変更がされましたが？

YUEI　あれはかなりの時間がかかってますね。

ショッチョー　でも人によりけりっていう部分があるので、一概にそうとはいえないんですけどね。

YUEI　難しいところではありますね。まあ職人の方々によると、平均値を取るとだいたいその辺になるらしいと（笑）。でも何か、うまい人からすると、難しくない譜面を判断するほうが難しいらしくて、下に行けば行くほど分からないと言うんですよ。僕らの場合は逆に、ある一線を越えると何が何だか分かりませんけど（笑）。

本作では、旧曲に関する大幅な難易度変更がされており、こうした情報はレーダーチャートにも反映されているようだ。

泉 陸奥彦
コンポーザー

1作目から曲を制作しているコンポーザーで本人もギタリスト。今回は4曲制作。往年のボス曲を数多く制作しており、ギタドラファンなら知らない人はいないほどの人気を誇る。

YUEI
コンポーザー

今回は縁の下の力持ちとして裏方に徹し、制作を全体的にサポートしているとのこと。今までも数多くの楽曲を制作しており、次回作では楽曲の方にも期待がかかる。

ショッチョー
コンポーザー

元々はデータや効果音などの制作をしており、企画で泉さん、YUEIさんと組んで制作した"Destructive Wave"が楽曲制作第一弾。それ以来楽曲の制作にも携わるようになった。

アーティスト称号

——称号の中にアーティスト称号というものがあるそうですが？

YUEI　称号自体はチームのプログラマーさんやデザイナーさんが企画したものなんです。いろいろ称号ごとに条件があるんですが、その企画の中の要素としてアーティスト称号というものがほしいと言われたので、その名前を自分たちで考えました。

泉　考えたね～（笑）。

——カナリ数が多いとのことですが？

YUEI　アーティスト称号としては、僕らのは少ないからまだいいですけど、泉さんはすっごい多いですよ。しかも難しいし（笑）。

ショッチョー　なかなか出せないですよね（笑）。

——まだ早いですが、今後もこういったモノは続けて行きたいと？

泉　そうですね。称号は面白いね。

YUEI　僕らも制作終わってから遊んでますけど、称号が出ると感動しますね（笑）。

ショッチョー　楽しんでもらえるのであれば続けたいですね。

今回お聞きしたそれぞれのトピックに関して気さくにお話してくださったお三方。プレイヤーのことを真剣に考えており、その思いがインタビュー中ひしひしと伝わってきたぞ。

ギタドラetc.

——ギタドライブを開催してみていかがでしたか？

泉　お客さんがすごい盛り上がってくれてよかったです。とてもいい経験になりました。

ショッチョー　楽しかったですね。

YUEI　ライブはやっぱり面白いですよね。アンケートでも「またやってほしい」といっぱい書いてもらったので、またやりたいといった話はしてます……が（笑）。

——……が？

YUEI　開催が難しいという理由は、生にこだわるからなんですよ。

泉　ドラマーがいてベーシストがいてギタリストがいる……という形にこだわってるんですよ。やっぱりカラオケバックにライブというのはやりたくないですから。

——では、あのライブで伝えたかったことは？

YUEI　ゲームで流してる楽曲は全部生で再現できますよっていうことと、本物のギターとドラムも楽しいからみんなもバンドをやってねっていうことですね。

——トップランカー決定戦の感想は？

泉　もう信じられないくらい感動しましたね。僕からしたら超人的なプレイヤーばかりで驚きましたよ。僕ゲームのプレイはすごい下手なので、よくできるなぁ～って（笑）。

YUEI　ホント、盛り上がってくれてよかったですね。

泉　あそこまでプレイしてくれると本当にありがたいよね。

——あそこまでやり込んでくれるプレイヤーを見てどうですか？

ショッチョー　もうありがたいとしか言いようがないですね。

YUEI　次も面白いモノを作るぞ、という意欲が湧きます。

抽選で選ばれたファンのみが参加できたギタドライブ。ぜひ次回の開催を期待したい。

最後に一言

——それでは締めのお言葉をお願いします。

YUEI　音楽を楽しむこととゲームを楽しむことをうまくクロスさせてもらえるとうれしいですね。

ショッチョー　ゲーム的な部分で言うと、やっぱりバトルですね。これは本当に面白くて、勝ったときのうれしさと負けたときの悔しさがなんともいえません（笑）。ギタドラスタッフもそのままの名前でバトルモードに参加しているので、もしかしたら会うかも知れませんね。

——それはプレイヤーにとってはうれしいですよ。

YUEI　バトルのときは、名前を隠さずにいつもの名前で出るようにします。

ショッチョー　負けるけどね（笑）。

YUEI　お手柔らかにお願いします（笑）。

ショッチョー　まあ、我々は下のクラスなので、うまい人たちとは対戦できないと思いますけど（笑）。あとは、称号も面白いのでぜひたくさん集めてくださいね。

——では泉さん、お願いします。

泉　今回は新人が二人曲を作っています。将来が有望な新人で、ロケテストでも人気が出た "El Dorado" は新人の一人、TAGの曲です。今後もどんどんギタドラに参加してもらうのでよろしくお願いします。もちろんほかにも、いつものように非常に多彩な曲が入っているので皆さんプレイしてください。これからもギタドラは進化していきますので、『V3』以降も期待してもらえるとうれしいです。

YUEI　最後に、家庭用『MASTERPIECE SILVER』が発売され、初回生産版にはe-AMUSEMENT PASSが入っています。ぜひそのカードで遊んでください（笑）。

新コンポーザーの一人、TAG氏の『El Dorado』。もう一人は隠し曲で登場!?

老若男女を問わない面白さ！

頭脳能力向上マシーン タッチでズノー™

楽しくチェック？それともバトル!?

SEGA

全国各地の設置店舗で、好評稼働中な頭脳能力向上マシーン　タッチでズノー　。今号はモバイル連動コンテンツの詳細に加えて、年代別のチェック企画を掲載！　これを機会に、気の合う友達と一緒に遊んでみてねっ!!

Text：伊勢猫

頭脳能力向上マシーン　タッチでズノー
楽しくチェック?それともバトル!?
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：スノーエンタテインメント
■操作方法：タッチデバイス(タッチ棒)
■発 売 日：2006年7月20日(稼動中)
■使用基板：NAOMI

http://t-zuno.jp

QRコードとアドレスからi-mode、Vodafone、EZwebで『ズノー携帯サイト』にアクセス可能(一部機種は非対応)。なおモバイル連動機能は、無料で利用できます(パケット通信費は別途必要)。

チビッ子から大きなお友達までハマっちゃう白熱の対戦モード!?

だれでも気軽に楽しく、頭脳力を鍛えられちゃう『タッチでズノー』。近場のお店プレイした読者も多いとは思うんだけど、一人プレイだけではもったいない！　お得料金で楽しめちゃう対戦モードをぜひ友達を誘ってプレイしてもらいたい。親子やカップルにもおススメだぞ！　一度でもプレイすれば、その楽しさを十分に分かってもらえるハズだっ！

さて、ここで注意しておきたいのが、前号で紹介したゲーム紹介と微妙にルールの違いがある点。対戦モードでは、二人同時にチェック内容を競い合っていくため、対戦形式で進行するチェックゲームが意外と多い。このため、一人用でプレイしたチェックゲームでも、スタート前のルール説明をしっかり読んでおくこと。スキップする場合は、必ずお互いを確認してからにしよう!!

"2人でタイセン"コースでは、選んだお互いの関係によってチェック結果の解説が変化。なおチェックゲームは、完全固定のAコース&Bコースと、ランダムセレクトのシャッフルチョイスの3コースだ。

1P仕様

例えばギュギュンとナンバーの場合、1P仕様だと1個ずつ文字や絵柄の入ったボールが飛ぶルールだが……

2P仕様

2P仕様だとプレイヤーごとに色違いのボールが二つ同時に飛ぶ。スタート前に自分の色を覚えておこう！

緊急特別企画(？)
頭脳能力チェック in 東京ジョイポリス

ゲームをプレイして段階評価されても、「人と比較して自分の成績がいいのか?」どうかはだれもが疑問に思うところ。そこで、判断基準をチェックするため、年齢別の頭脳力判定を実施！　その結果を判断基準とするのが、このコーナーの趣旨だ。

さて、被験者として集まってもらったのは、取材先で協力してもらった現役中学生を含む3名。それぞれ10代～30代の3名に、本作を対戦形式でプレイしてもらった結果は、チェックリストにまとめた通りだ。年齢にも左右されるが、「練習次第で頭脳力は向上する」といって差し支えないだろう。

本シリーズのプレイ回数は「でそ>超えられない壁>及川>よしあき君(初心者)」といった感じ。年齢は経験回数と逆で、対戦結果は……シリーズを通してプレイしていた悪代官でそが僅差で勝利!?

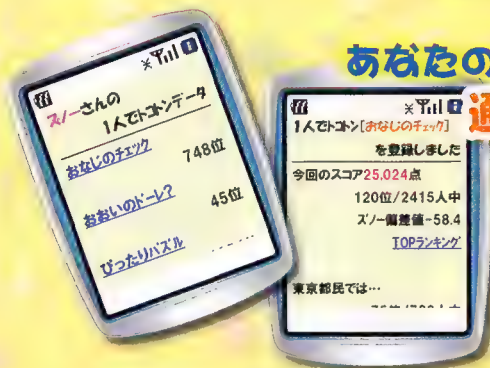
回答速度、タッチ回数、正解率の項目は割愛。チェックゲームの評価のみを勝敗結果と共にリスト化してあるぞ。

熱き対戦バトル勃発!?　チェック結果やいかに？

充実したモバイルコンテンツ!!

プレイするだけでも楽しい本作だが、それだけで終わらないのがモバイル連動の携帯コンテンツの数々。プレイ後に表示されるQRコードやパスワードを入力することで、ズノー携帯サイトの無料サービスを受けられるのだ！
そんな中でも注目なのが、"1人でトコトン"コースを使ったスコアランキングモードや、待ち受け画像などの着信アイテム。このほかにも運勢占い的なミニゲームなど、多彩なコンテンツが利用できるぞ！ ぜひアクセスしよう！

プレゼントパスワード! 98
012-345-678
パスワードをズノー携帯サイトに入力してね。
楽しい携帯用データをプレゼント!
SAMPLE
http://t-zuno.jp
QRコードでアクセスすれば、パスワード入力なしでデータをもらえます。
すすむ

プレイ後に表示されるQRコードを読み取れば、パスワードの入力は不要。このパスワードはサンプルなので入力しないように！

あなたのズノーは日本で何位？
通信ランキングモード！

ズノーさんの
1人でトコトンデータ
おなじのチェック 748位
おおいのドーレ? 45位
ぴったりパズル ……

1人でトコトン[おなじのチェック]
を登録しました
今回のスコア25,024点
120位/2415人中
ズノー偏差値-58.4
TOPランキング
東京都民では…

あらかじめ携帯サイトでプレイヤー登録をしておけば、チェックゲームごとの最高スコア管理が可能に！ しかも、そのデータを元に集計されたデータから頭脳偏差値や、県別・年齢別などのランキング順位を作成。自分の頭脳能力がどのレベルなのか、統計順位から簡単に判断できちゃうぞっ!!

ズノーキャラがアクセサリーに！
着信アイテムをゲット!?

"1人でチェック"か"2人でタイセン"のプレゼントパスワードで、ズノーキャラたちの動画着信アイテムを入手できるチャンス!?待ち受け画像のバリエーションは豊富で、コレクション的な楽しみ方もできるほど。携帯コンテンツの「今日のズノーは？」でも専用の待ち受け画像が手に入るぞっ！

激レア！
読者プレゼント

田口氏デザイン
ズノーキャラぬいぐるみ
(5体1セット)
3名様

メインデザイナーは『アヴァロンの鍵』でもおなじみの田口氏。その試作ぬいぐるみ(非売品)を読者プレゼントに！

詳しい応募方法は
74ページにて!!

測定結果発表！

10代代表 現役中学生 よしあき君

チェックゲーム	評価
ぴったりパズル	C
タッチで起こして！	A
ギュギュンとナンバー	A
バシッとはんだん	B
ねらってインセキ	S
サガシテせいかい！	B

20代代表 本誌編集 鉄砲玉及川

チェックゲーム	評価
ぴったりパズル	D
タッチで起こして！	A
ギュギュンとナンバー	B
カウントマスター	S
かくれんぼ～る	D
おおいのド～レ？	B

30代代表 本誌デスク 悪代官でそ

チェックゲーム	評価
バシッとはんだん	S
ねらってインセキ	B
サガシテせいかい！	A
カウントマスター	S
かくれんぼ～る	A
おおいのド～レ？	A

お騒がせした設置店舗

ご協力いただい[illegible]スは、新作アトラクション[illegible]バレットなどが大人気!?

りんかい線　東京テレポート駅　フジテレビ　東京ジョイポリス　お台場海浜公園駅　ゆりかもめ

■東京ジョイポリス
住所：東京都港区台場
1丁目6番1号
DECKS Tokyo Beach 3F～5F
TEL：03-5500-1801
営業時間：10:00～23:00
（最終入場 22:15）
URL：http://www.sega.co.jp/joypolis/tokyo.html

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

この号が発売される約2週間後に、第44回アミューズメントマシンショーが開催となる。年末から来年にかけてのゲームセンターの動勢を左右するタイトルが登場することが予想されるので1プレイヤーとしても期待したいところだ。

Event

第44回アミューズメントマシンショー開催迫る!!

http://www.am-show.jp/

ゲームセンター登場前の最新アミューズメント機器にいち早く触れることができるイベント『第44回アミューズメントマシンショー』の開催が目前に迫ってきた。改めてこのショーの概要を説明しておくと、千葉・幕張メッセを会場として、9月14日～16日の3日間開催されることになっている。一般入場が可能なのは9月16日（土）だけなので、参加しようと思っている人は注意しておこう。

会場の中は大きく分けて「アーケードゾーン」、「ファミリーゾーン」、「景品ゾーン」、「関連ゾーン」、「出版ゾーン」の5つに分類される。入場料を除けば、展示されているゲーム機器などは無料で楽しむことができるのがうれしいところ。プライズ機で取った商品も持ち帰ることができることもあり、年々家族連れの参加者も増えているぞ。

みんなが気になるのはやはり「アーケードゾーン」に登場する新作ゲームではないだろうか。そこで、現時点で判明している新作ゲームたちを以下に紹介しておこう。右の会場図と照らし合わせて、当日はお目当てのゲームに急げ！　巻頭からの新作タイトルの紹介記事も併せて読めば前準備もバッチリ!?

現在判明している出展タイトル

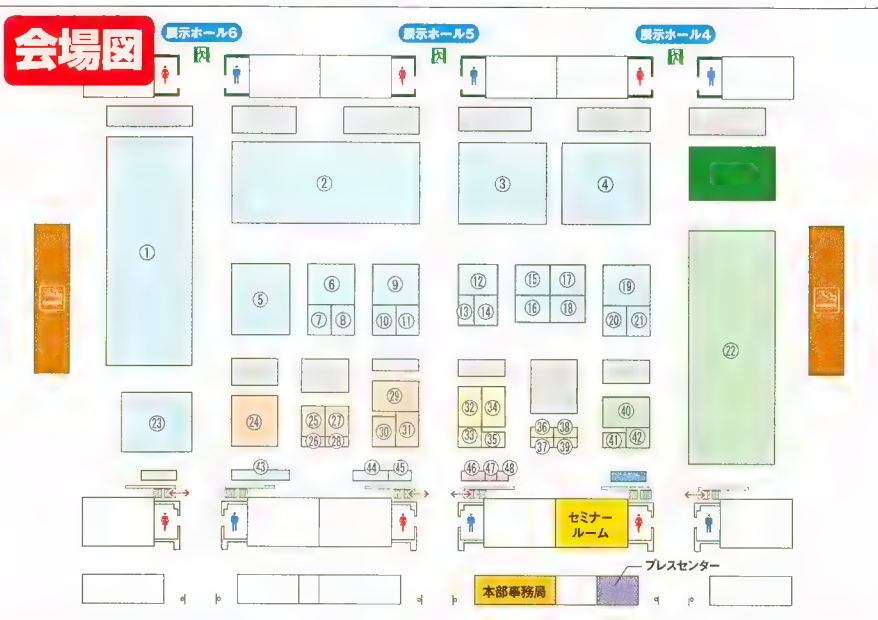
出展ブース	タイトル
ケイブ	虫姫さまふたり
セガ	OutRun2SP SDX
	THE HOUSE OF THE DEAD4 SPECIAL
	GUILTY GEAR XX Λ CORE
	MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
	頭文字D アーケードステージ Ver.4
タイトー	バトルギア4 Tuned
	兎-野性の闘牌-オンラインEX（仮称）
バンプレスト	機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン～修羅の双星～
	THE BATTLE OF 幽遊白書～死闘！暗黒武術会～
バンダイナムコゲームス	太鼓の達人9
	みんなで鍛えて全能トレーニング（仮題）

PRESENT!

第44回アミューズメントマシンショー事務局様より『第44回アミューズメントマシンショー招待券（一般公開日のみ）』を25組50名様にプレゼント！　詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

会場図

展示ホール6　展示ホール5　展示ホール4

セミナールーム　本部事務局　プレスセンター

アーケードゾーン　関連ゾーン　本部事務局　主催者コーナー
ファミリーゾーン　出版ゾーン　セミナールーム　主催者ステージ
景品ゾーン　休憩所　プレスセンター　喫煙所

出展者一覧（50音順）

アーケードゾーン

- （株）アトラス ⑤
- （株）アムジー ⑧
- （株）エービーシー ⑥
- （有）オーガス ⑦
- 大平技研工業（株） ⑰
- オムロンエンタテインメント（株） ⑳
- （株）カプコン ㉓
- 北日本通信工業（株） ⑬
- （株）クロン ㊺
- （株）ケイブ ⑨
- （株）こまや ⑪
- （株）ジャトレ ⑯
- （株）セガ ①
- （株）総商 ⑩
- （株）タイトー ③
- テクモ（株） ⑫
- （株）東プロ ⑱
- （有）ナンキトレイディング ㉑
- （株）日本システム ⑭
- 日本ユニカ（株） ⑲
- （株）バンダイナムコゲームス ②
- （株）バンプレスト ④
- 富士電子工業（株） ㊹
- （株）プロ ⑮
- （株）ユウビス ㊸

ファミリーゾーン

- （株）エーツーレジャー ㉗
- （株）大阪娯楽機製作所 ㉕
- （株）サノヤス・ヒシノ明昌 ㉖
- 泉陽興業（株）／泉陽機工（株） ㉚
- （株）タカラトミー ㉘
- ＢＬＤオリエンタル（株） ㉔
- （株）ホープ ㉙
- （株）友栄 ㉛

景品ゾーン

- （株）ウイングインターナショナル ㊷
- （株）エスケイジャパン ㊵
- （株）フクヤ ㊶
- プライズフェア ㉒

関連ゾーン

- 旭精工（株） ㉜
- 三和電子（株） ㉞
- セイミツ工業（株） ㉝
- （株）トーケン ㉟
- （株）日本コンラックス ㊳
- （株）光新星 ㊱
- （株）ファースト・ロック ㊲
- （株）マリンゲーム ㊴

出版ゾーン

- （株）アミューズメント産業出版 ㊽
- （株）アミューズメントジャーナル ㊻
- 綜合ユニコム（株） ㊼

Release

カプコンの名作ゲームたちがPSPで手軽に遊べちゃう!!

http://www.capcom.co.jp/ccc_p/

カプコンの名作アーケードゲームが多数収録された、ファン感涙のゲームソフト『カプコン クラシックス コレクション』が2006年9月7日にPSPで登場するぞ。今回この作品には、魔界村シリーズや、ストIIシリーズなど、2006年3月に発売のPS2版に収録された16タイトルに、『ザ キング オブ ドラゴンズ』、『ナイツ オブ ザ ラウンド』、『アルティメット エコロジー』の3タイトルが加わった総収録タイトル19本の超豪華版となっている。しかもPSPならではの機能であるゲームシェアリングに対応していたり、アドホック機能による通信プレイも行なうことができるぞ。(一部タイトルは非対応)

そして今回、何よりも注目なのはPSPを縦に持ってプレイする驚異の「縦画面モード」ではないだろうか。対応タイトルは『1943』や『ガンスモーク』などの縦スクロールタイプに限られるが、アーケードゲームさながらの縦画面でプレイすることが可能となったのだ。となると、気になるのは操作方法。縦画面モードでプレイする場合、「コントローラー設定」で、アナログパッドの上下左右の4カ所に各ボタンの機能を振り分けてプレイすることとなる。例えば『1943』だったら、アナログパッドの「上」にショットを、「右」に宙返りを振り分けたりするというわけだ。連射の有無も設定できるのでご安心を。

また、PSPのワイドな画面を生かし、さまざまな画面モードにも対応している。PSPの画面いっぱいにゲーム画面を表示したり、アーケード版と同じ画面比率でプレイすることもできるのだ。

そのほかにもレア画像や懐かしBGMを楽しむことができるようなお楽しみ要素も満載なので、カプコンファン以外の方にもぜひオススメしたいタイトルとなっているぞ。秋の夜長はコレで決まり！

アドホック機能を使うことで、アーケード版さながらの3人協力プレイが可能だ！

操作形態に若干の慣れは必要かもしれないが、PSPを縦に持つことでダイナミックな縦画面でプレイすることが可能となった。

もちろん、通常通り横画面の中で縦スクロールゲームをプレイすることもできるが、画面が小さくなりがちなので、ぜひ縦画面モードで遊んでみてほしい。

Resume

『カプコン クラシックス コレクション』

- **■対応機種**：PSP
- **■発売日**：2006年9月7日(木)
- **■価格**：5,040円(税込)
- **■メディア**：UMD
- **■対応**：メモリースティックデュオ(384KB以上)
- **■収録タイトル**：『ザ キング オブ ドラゴンズ』、『ナイツ オブ ザ ラウンド』、『アルティメット エコロジー』、『ストリートファイターII』、『ストリートファイターIIダッシュ』、『ストリートファイターIIダッシュターボ』、『戦場の狼』、『戦場の狼II』、『魔界村』、『大魔界村』、『超魔界村』、『1942』、『1943』、『1943改』、『バルガス』、『ソンソン』、『エグゼド エグゼス』、『ひげ丸』、『ガンスモーク』

PRESENT!

カプコン様よりPSP用ソフト『カプコン クラシックス コレクション』を3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

ダーツの全国大会「DARTSLIVE JAPAN TOURNAMENT」の予選開催中！

http://www.dartslive.jp/

『DARTSLIVE』の全国大会「DARTSLIVE JAPAN TOURNAMENT」の予選が現在開催中だ。日本全国約800店舗の『DARTSLIVE』設置店で9月30日まで予選が開催されており、その後、地区予選、ブロック予選、全国決勝大会と、闘劇のような仕組みで開催される祭典となっており、今大会の上位4名は「DARTSLIVEプロ」に任命される。そういった事情もあり、参加資格は20歳以上で、かつRATING 1以上の腕前を持つ人。意外と敷居が高そうに感じるかもしれないが、そこは心配ご無用。RATINGとは『VF』でいうと段位のようなもので、RATING 1以上とは『VF』換算で10級以上という感じなので、20歳以上ならだれでも参加できると思っていいだろう。

ここで『DARTSLIVE』をご存じない人のために説明しておこう。最近は昔ながらの金属製の針が付いたダーツではなく、針の部分はプラスティック製で、面倒な点数計算なども自動的に集計してくれるエレクトリックダーツが一般的になりつつある。そのエレクトリックダーツに、「ネットワーク対応」、「ICカードが使用可能」といったプラスαの付加価値が加えられたマシンが『DARTSLIVE』なのだ。

また、『VF.NET』などでもおなじみのICカードを使用することで、プレイヤー名の表示や戦績なども記録でき、携帯サイトと連動して全国ランキングやチーム登録なども可能。まさにゲーマー向けの仕様となっているダーツなのだ。そのほかにも、『TouchLive』という筐体にも同ICが対応していて、アバターを作ったり、ミニゲームで遊ぶこともできたりする。

ダーツバーだけでなく、一部のゲーセンでも予選を開催しているので、まずは近所に予選開催店舗があるかどうか確認してみてはいかがだろうか？

DARTSLIVE JAPAN TOURNAMENT™

DARTSLIVE JAPAN TOURNAMENT

目標があるとやりがいも出るというもの！ 初心者でも、まずは予選に参加してみよう!! ルールや開催店舗などは下記サイトで確認できる。

http://japan.dartslive.jp/

TouchLive

タッチパネルのネットワーク対応マシンで、ダーツの合間など気軽に楽しめる。設置店を島に見立てた競い合いも熱い！

http://www.touchlive.jp/

ICカードの絵柄はかなり豊富に揃っているぞ。この5枚はほんの一部なのだ。もしお気に入りの絵柄のICカードが見付かったら、そのカードとともに精進していこう！

PRESENT!

ダーツライブ様より「TouchLive」をモチーフにした特製「DARTSLIVE」ICカードを4枚セットで25名様にプレゼント！ 友達を誘ってみんなで遊びに行ってみよう!! 詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

こだわりのシューティング攻略DVDが続々登場！

http://www.inhgroup.com/

攻略DVDの雄であるINHから、『鋳薔薇』と『ラジルギ』の攻略DVDが相次いで登場する。

現在発売中の『THE LUNATIC 鋳薔薇』は、1P側機体、2P側機体、1P側機体のハーダーモード、『鋳薔薇黒ブラックレーベル』の4パターンの攻略映像を収録。トッププレイヤーによる全国1位レベルのプレイ映像は見応え抜群だ。映像中には攻略に役立つテロップが入るため、プレイの参考になること間違いなし。購入特典としてサントラCDや設定資料集も付属するぞ。

お次は、9月28日に発売予定の『THE ILLEGAL FUNCTION ラジルギ』だが、こちらはクリア目的の初心者から、稼ぎ目的の上級者のどちらにも対応したコンテンツが収録されている。アーケード版だけでなく、GC & PS2版の家庭用オリジナルモードの攻略映像も収録されているので、最近家庭用で始めたばかりという人にもおススメ。なお、こちらもサントラCDと貴重な情報が満載の特製ブックレットが付属するので要チェック。ファンならば確実に手に入れておきたいところだ。

コンテンツの一つ「OUT TAKE」では、副音声機能でシャスタ、ダインの声優によるアフレコ解説も収録されているぞ。

こちらも、一部コンテンツでは、副音声機能を使った開発者によるオーディオコメンタリーが収録されているぞ。裏話も聞けちゃうかも!?

Resume

『THE LUNATIC 鋳薔薇』
■商品番号：INDV-0111
■発売日：2006年8月3日（発売中）
■価格：6,090円（税込）
■購入特典：サントラCD、特製ブックレット

『THE ILLEGAL FUNCTION ラジルギ』
■商品番号：INDV-0112
■発売日：2006年9月28日
■価格：6,090円（税込）
■購入特典：サントラCD、特製ブックレット

PRESENT!

INH様よりDVDソフト『THE LUNATIC 鋳薔薇』と『THE ILLEGAL FUNCTION ラジルギ』をそれぞれ2名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

メイドカフェがブリジット一色に！

http://maidin.jp/

アーケード用新作『ギルティギア イグゼクス アクセントコア』も発表され、さらなる勢いを見せる『ギルティギア』シリーズ。8月24日にはPSP用ソフト『ギルティギア ジャッジメント』が発売となったが、その発売に先駆けて8月1日〜6日の間、一風変わったプロモーションが行なわれた。それはメイドカフェのスタッフがシリーズの人気キャラ、ブリジットのコスプレで接客してくれるというもの。このサービスが行なわれたのは、秋葉原にある「Amusement Cafe めいど in じゃぱん」。期間中は家庭用の歴代シリーズがプレイ可能な状態になっており、店内はまさに『ギルティギア』一色という夢のような空間となっていたぞ。

キャラクターカラーもゲーム通りでファンにはたまらない。イベント期間中は、ブリジット姿のメイドさん(!?)が紅茶を注いでくれるというメニューも販売されていたのだ。

Event

大迫力の『恐竜キング』ワールドにトリップ！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

「東京ジョイポリス」に、キッズ向け新アトラクション『恐竜キング ダイノシアター』がオープンしたぞ！ 『恐竜キング ダイノシアター』は、現在、小学生を中心に大人気の「甲虫王者ムシキング」、「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」に続くキッズ向け業務用カードゲームの第3弾「古代王者 恐竜キング（以下：恐竜キング）」の世界観が存分に味わえる迫力のシアターアトラクションだ。「恐竜キング」に登場するリュウタとレックスが、悪巧みを働くアクト団と大迫力の恐竜バトルを繰り広げるぞ！

舞台は白亜紀。アクト団の基地では、Dr.ソーノイダが部下とともに恐竜の卵を盗んで何やら悪巧み……。一方、リュウタとレックスは化石の発掘現場で謎の石版を手に入れる。石版からは助けを求める声が聞こえ、やがて光りだし、二人は白亜紀へとタイムスリップ！ アクト団の悪巧みを知ったリュウタとレックスは、それを阻止しようと仲間の恐竜たちとともに強大な敵に立ち向かっていく。

二人はアクト団の企みを阻止し、無事に現代へ帰ってこられるのか？ 恐竜たちが繰り広げる迫力のバトルの結末は？ 大画面いっぱいに広がるスケール感あふれる映像で、あなたの意識も一瞬で恐竜の時代にトリップすること間違いなしっ！

料金：300円 ※パスポート利用可

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

秋のナンジャはグルメな予感

http://www.teamnamja.com/

ナンジャタウンからおいしい情報がいろいろ飛び込んできたぞ。どうやら9月15日から、ナンジャタウン内の各フードテーマパークで、秋の限定メニューが多数登場予定とのことだ。

各フードテーマパークそれぞれから「秋に旬を迎える素材」をテーマにオリジナルのメニューが登場。現在判明したところだと、「池袋餃子スタジアム〜名人編〜」は"きのこ"、「アイスクリームシティ」は"秋フルーツ"、「東京デザート共和国」は"いも・くり・かぼちゃ"などのホクホク素材がテーマ素材となっている。どんなメニューが登場するのか、楽しみに待っていよう。

また「東京デザート共和国」のデザートガーデンでは、同じく9月15日から期間限定で、全国の100種類以上のチーズケーキが一堂に会す「日本縦断！チーズケーキ大捜査網」を開催！

そして、佐世保バーガー「ビッグマン」でも秋の限定メニューが登場する。その名も「トリュフと茸（きのこ）のカルボバーガー」。トリュフと一緒に、エリンギ、シメジ、マッシュルームをバターでソテーし、自慢の自家製ベーコンとワイン、五島灘の天然塩とブラックペッパー、ガーリックで下味をつけた特製カルボナーラのソースをかけた、秋の味覚満載の贅沢バーガーとなっているぞ。

この秋は体重計と相談しつつ、ナンジャタウンに通って秋の味覚をたん能しちゃおう！

PRESENT!

ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ARCADIA DATA BASE アルカディア データベース

2006年7月1日～7月31日集計分

ビデオゲームランキング

5位 Virtua Fighter 5(REVISION 1)

初登場5位は『Virtua Fighter5』。VF.NET、VFターミナル、VF.TVなど、副次的なサービスが数多く盛り込まれているが、発売直後のVer.up、さらにVer.up直後に新Ver.のロケテストを行なっている。人気へ影響がどう出るか心配だ。

メーカー セガ　ポイント 90.7

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.II〈バンプレスト〉	369.2
2	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈バンダイナムコゲームス〉	272.2
3	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア／セガ〉	200.4
4	GUILTY GEAR XX SLASH〈アークシステムワークス／セガ〉	194.1
5	Virtua Fighter 5(REVISION 1)〈セガ〉	90.7
6	Power Smash 3〈セガ〉	84.9
7	Virtua Striker 4 Ver.2006〈セガ〉	82.3
8	THE KING OF FIGHTERS XI〈SNKプレイモア／セガ〉	69.6
9	北斗の拳〈セガ〉	65.4
10	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	61.2
11	キン肉マンマッスルグランプリ〈バンプレスト〉	59.1
12	TRIGGERHEART EXELICA〈童／セガ〉	52.7
13	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE〈カプコン〉	50.6
14	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	42.2
15	TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT〈アリカ／タイトー〉	38.0
16	超ドラゴンボールZ〈バンプレスト〉	35.9
17	METALSLUG6〈SNKプレイモア／セガ〉	33.8
18	サムライスピリッツ 天下一剣客伝〈SNKプレイモア／セガ〉	31.6
19	ピンクスゥイーツ ~鋳薔薇それから~〈ケイブ／AMI〉	29.5
20	SOULCALIBURIII ARCADE EDITION〈バンダイナムコゲームス〉	21.1

ビデオゲームランキング(コックピット・アップライト)

1位 三国志大戦2

『三国志大戦2』が1位をキープ。もはや一人勝ち状態だ。全国大会の予選も始まり、その人気は衰えを知らない。9月上旬のVer.UP後もその人気は続くだろう。果たして本作を超える人気作は今後登場するのか？

メーカー セガ　ポイント 206.0

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦2〈セガ〉	206.0
2	麻雀格闘倶楽部5〈KONAMI〉	153.7
3	TIME CRISIS 4〈バンダイナムコゲームス〉	117.3
4	pop'n music 14 FEVER!〈KONAMI〉	114.1
5	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005〈セガ〉	112.5
6	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー〈バンプレスト〉	110.9
7	beatmaniaIIDX 13 DistorteD〈KONAMI〉	109.4
8	Quest of D Ver.2.0b 護符の継承者〈セガ〉	104.6
9	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3〈セガ〉	103.0
10	DrumManiaV2〈KONAMI〉	98.3
11	太鼓の達人8〈バンダイナムコゲームス〉	96.7
12	GuitarFreaksV2〈KONAMI〉	95.1
13	QUIZ MAGIC ACADEMY III〈KONAMI〉	90.3
14	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈セガ〉	88.7
15	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	79.2
16	THE IDOLM@STER〈バンダイナムコゲームス〉	65.0
17	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"〈セガ〉	63.4
18	THE HOUSE OF THE DEAD 4〈セガ〉	55.5
19	DRUAGA ONLINE -THE STORY OF AON-〈バンダイナムコゲームス〉	49.1
20	BASEBALL HEROES〈KONAMI〉	17.4

協力店舗

店舗名	住所	電話	店舗名	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎ 03-3971-9601	ゲームファクトリーマグマ 川越店	埼玉県川越市脇田町9-3 KスクエアビルB1	☎ 049-222-8839
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎ 03-3200-0884	ゲームプラザ・ショールーム	熊本県熊本市黒髪5-4-62	☎ 096-372-5700
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎ 03-3496-5856	ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	☎ 0584-82-6196
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477	GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 0774-44-5770
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288	ゲームBOX.Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F	☎ 052-452-0920
アミューズメントスタジアム豊中	大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	☎ 06-6857-5700	SPOLA九品寺	熊本県熊本市九品寺5-10-15	☎ 096-372-5700
イミグランデ 相模原店	神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1	☎ 042-753-8881	セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市葵区七間町4ー2 静活プラザビル2F	☎ 054-252-3591
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595	チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎ 06-6357-6677
岐阜ギーゴ	岐阜県岐阜市日ノ出町2-20　シネックスビル1～3F	☎ 058-264-3130	ハイテク セガ 豊田	愛知県豊田市深田町1-65-1	☎ 0565-26-6777
クラブ セガ 札幌	北海道札幌市中央区南5条西4丁目7 南興ビル1～2F	☎ 011-512-1868	ハイテク セガ 盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	☎ 019-623-2562
クラブ セガ 天文館	鹿児島県鹿児島市千日町15ー7 リバティハウス2～3F	☎ 099-224-6851	ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
GAME-COLLEGE	愛知県愛知郡長久手町山越110	☎ 0561-61-1439	プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～2F	☎ 03-3943-6735
ゲームスポット ハロウィン	島根県出雲市渡橋町1211	☎ 0853-23-0731	ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

てあたりしだい ゲームリスト

2006年8月16日時点

●8月に稼働したタイトル			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
閃光の輪舞SP	グレフ	弾幕対戦アクションシューティング	稼働中
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
●年内稼働予定のタイトル			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
鬼-野性の闘争-オンライン DDの血統(仮称)	タイトー	オンラインタッグ対戦格闘	11月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
のーみそコネコネパズル たころん	コンパイルハート	パズル	11月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GuitarFreaksV3	KONAMI	ギターシミュレーション	2006年秋
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
DrumManiaV3	KONAMI	ドラムシミュレーション	2006年秋

BASEBALL HEROES 2	KONAMI	スポーツ	2006年秋
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Quest of D Ver.3.0 王国の守護者	セガ	ネットワーク対応カードアクション	2006年予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
●稼働時期未定のタイトル			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
虫姫さまふたり	ケイブ/AMI	縦スクロールシューティング	今冬予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WAR of the GRAIL	カプコン/タイトー	対戦アクション	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
NOVAうさぎのゲームde留学!?	KONAMI	エデュテインメントゲーム	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

石川県金沢市編

情報提供：なかなかや

今月のレンジャー

石川県金沢市内のゲームセンターを調査。金沢の大学の学生さんは周りにゲーセンが多くて幸せだなあと思っちまったぜ。

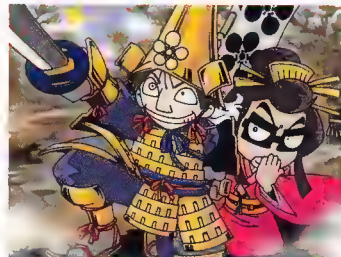
及川隊員

ゲセマプ隊に入隊して初の取材地は石川県！ なかなかやさんおすすめの「チャンピオンカレー」を楽しみにしていたのですが、食べられず残念!

加賀百万石のゲーセンを探索!!

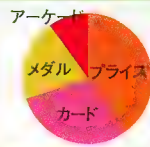
石川県金沢市周辺

バイパスレジャーランド藤江
セガ ワールド 金沢
THE 3RD PLANET 金沢駅前店
アミューズメントスクエア シンデレラチャーム
タイトーステーション金沢
コスモパークタテマチ店
ナムコランドパレット

割出駅
磯部駅
上諸江駅
東金沢駅
七ツ屋駅
金沢駅
北鉄金沢駅
西金沢駅
西泉駅
野町駅
新西金沢駅
押野駅
野々市駅
北陸自動車道
北陸鉄道浅野川線
北陸本線
金沢城跡
石川県庁
金沢市役所
兼六園
金沢大学
金沢経済大学
金沢美術工芸大学
奥卯辰山健民公園
浅野川
犀川
野田山墓地

キッズカードゲーム王国

セガ ワールド 金沢

アーケード / メダル / プライズ / カード

石川県金沢市諸江町上丁306番地12
076-234-1901
10：00～22：00
http://location.sega.jp/loc web/sw kanazawa.html

柵「アルプラザ金沢というショッピングモールの2Fだね。ビデオゲームはないが、メダルとプライズは申し分無い品ぞろえだ」
及川「脳の活性化のため、お年寄りの方々が孫たちとメダルを遊びに来るそうですよ」

スタッフより

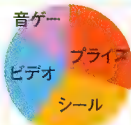
さまざまなカードゲームの公式大会を行なっています！ お子様にも安心して楽しんでいただける明るい店舗となっています。UFOキャッチャーも豊富にありますのでぜひ挑戦しに来てね!

キッズカードゲームは大会を開くほど人気。たまごっち。の列が一番長かった

マリオンクレープも食べられる

タイトーステーション金沢

音ゲー / ビデオ / プライズ / シール

石川県金沢市片町2-1-7
0762-65-5316
10：00～25：00
http://www.taito.co.jp/shisetsu/index.html

柵「ジャンルに偏りがないせいか、中学生から30代の社会人まで幅広い層が遊んでいる」
及川「2Fのシール機コーナーはこの付近で最大の設置台数です。地下ビデオコーナーではなぜか『スパⅡX』が10円で遊べます（笑）」

スタッフより

地下1階から地上4階まで全5フロアで構成されており、2階では日本海側最大級のプリクラコーナーがあります。1階にはプライズ、地下にはビデオゲームの台数が豊富です。

女性限定のシール機コーナー。着ぐるみの貸し出しなどのサービスもある。

サイバーな内装でカップルに大人気

THE 3RD PLANET 金沢駅前店

ビデオ / 音ゲー / メダル / プライズ

石川県金沢市堀川町8街区1番～9番
076 263-3291
9：00～24：00
http://www.3rdplanet.jp

柵「金沢駅から近い場所にあるのでJR利用の方はまず入るべし。客層はカップルが多いデートコースに適したお店である。海賊船のクルーのような店員の制服も斬新だな」
及川「建物が新しく清潔感ありますからね。プライズのポイントサービスもグーです」
柵「それだけじゃないんだな坊主。『Ⅱ DX』のイベントを開くなどして、音楽ゲームのファン層の支持を受けているという店だ」

音楽ゲームのイベントには50人が集まるぞ。同じ趣味の戦友を探すにはもってこい

店のデザインも近未来志向。スタイリッシュなゲームセンターだ。

スタッフより

当店では音感ゲームが熱い!! ライトユーザーからヘビーユーザーまで遊べる空間です。ニーズに応えて柔らかいボタンに換えました。ビデオコーナーは、最新機種でも週末100円で2クレジット!! コアなファンも納得の空間を提供していますので、ぜひお越しください。

懐かしいナムコ作品もちらほら

ナムコランドパレット

メダル / プライズ / シール / ビデオ

石川県金沢市笠舞1-23-23
076-232 3346
9：30～22：00
http://www.namco.co.jp/ar/

スタッフより

ショッピングタウンパレットの地下1階にある小さな店舗で、ビデオゲームの台数も少ないですが、近くにお寄りの場合はぜひご来店ください。お待ちしております。

柵「シューティングゲームの一部には攻略法が筐体に付いている。プレーヤーの興味を引くためのニクいサービスだ」
及川「狭い店内ということは逆説的に店員の目が細部まで行き届きます。お子様も安心！」

子どもたちへの安全対策が求められる昨今パレットの安心度は高い

紹介する店舗が多く、一軒のスケールがちっちゃくなっちゃってゴメンナサイ！ 取材後の金沢市には楽市楽座（ゲームセンター）が出店したそうで、ますます賑やかになりました。紹介したゲームセンターを回れば、カードゲームからビデオゲームまでほとんどの最新作は遊べるはず。それほど潤沢なゲーセン事情でした。車や自転車などの移動手段が無いと大変だけどね!

各種イベントが若者に人気

コスモパークタテマチ店

シール / 音ゲー / ビデオ / メダル

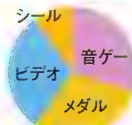
住 石川県金沢市片町1丁目4-20ナミス3F
☎ 076-234-1181
営 10:00～25:00
HP http://www.hlk.co.jp/cosmo/index.html

柵「若者が集まるこの店のウリは、月2回開かれる大会。音楽ゲーム、『GGXX SLASH』のイベントを開催するそうだ」
及川「ビデオは100円2プレイ、音ゲーも100円なのがお得です。お店の雰囲気もにぎやかで、初心者とマニアが気楽に遊べます」

客層は高校生がメイン 対戦はGGXX SLASHが盛ん

メタル[illegible]一角を発見 カラフル[illegible]も満足

スタッフより

音ゲーを中心に『GGXX SLASH』、『ガンダムSEED DESTINY 連合vsZ.A.F.T.Ⅱ』が大人気! 毎月各ゲームの大会も開催しています。ぜひお立ち寄りください。

音ゲーの魅力満載

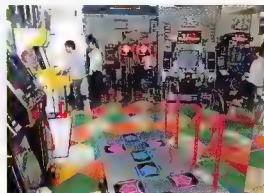
アミューズメントスクエア シンデレラチャーム

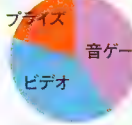
プライズ / 音ゲー / ビデオ

住 石川県金沢市もりの里1丁目149
☎ 076-263-7890
営 10:00～24:00
HP http://cincha.cool.ne.jp/

柵「音ゲーマニアのスタッフがいるので、音ゲーの音響やメンテが素晴らしい。ある音ゲーのカーテンはシャイな人にぴったり」
及川「大学生を中心とした地域密着型のお店ですね。『連ザⅡ』や『ストⅢ 3rd』の対戦が盛り上がっているとのことです」

DDR NOVAも人気が復活してきたという

対戦格闘は土日の夕方が相手を見つけやすい

スタッフより

当店イチオシは『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vsZ.A.F.T.Ⅱ』。毎週金曜日は1ラインにて営業中。対戦・協力プレイがしたい方は、ぜひご来店ください。

『メルブラ』の対戦が人気

ゲームセンター はにーわんだ

その他 / 音ゲー / ビデオ

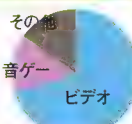
住 石川県石川郡野々市町高橋町14-36
☎ 076-248-0034
営 10:00～24:00
HP 無し

柵「レトロゲームへの敬意を忘れないという昔かたぎの骨太ゲーセンだね。いかにもゲーセンらしいというか」
及川「ノスタルジーに浸れますね。闘劇種目のタイトルはありますし、『キカイオー』や『ジャスア』の対戦台があるのがうれしいです」

モンスターランドを筆頭にレトロゲームがズラリ!

N
金沢工大
ゲームセンター★ はにーわんだ
●チャンピオンカレー
サンクス●
至野町
野々市工大前駅
北陸鉄道石川線
至 加賀一の宮

スタッフより

ビデオゲーム1プレイ50円の店!! 特に『メルブラ』の対戦が盛んです。2Fのオールドゲームは名作対戦格闘も含めた充実のラインナップ!! 『VF5』も入荷しました! ぜひ一度ご来店ください!!

ビデオゲームが200台以上あるぞ!

バイパス レジャーランド藤江

アーケード / ビデオ / プライズ / メダル / 音ゲー

住 石川県金沢市藤江北2-41
☎ 076-268-3798(本館) 076-268-7518(新館)
営 10:00～24:00(本館) 24時間営業(新館)
HP http://www.leisureland.jp

及川「本館と新館が並んでいるんですね。まず敷地面積の広さに圧倒されます。」
柵「本館のビデオゲームの台数はスゴイな。旧作の渋いラインナップと状態の良さも驚きだ。『リブルラブル』はレバーだし」
及川「新館は大型筐体が中心ですね。本館・新館合わせれば、見つからないゲームは無いほど充実してます。新作もほぼ入荷してますし、24時間営業というのもうれしいですね!」

これだけの台数なら一日居ても飽きることは無いな!

スタッフより

お子様から大人まで楽しめるよう、新旧さまざまなゲームを取りそろえており、新機種も随時入荷しております。また、定期的にイベントなども開催しておりますのでぜひお越しください。

QMA3のイベントを定期的に開いている

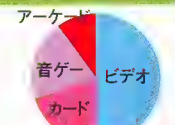
国道8号沿いにそびえ立つ店舗。市の中心部からやや離れてはいるが、駐車場は広大だ

2D格闘ゲームの対戦ならこちら

扇ヶ丘レジャーセンター

アーケード / ビデオ / 音ゲー / カード

住 石川県石川郡野々市町[illegible]町15-12
☎ 076-248-3765
営 10:00～24:00
HP 無し

柵「金沢市周辺の対戦格闘ゲームのメッカとして君臨しているゲーセンで、平日の夕方は猛者が集まるぞ。遠征希望の対戦ガイならスルーできない店だが、来店時期に要注意。学生さんがメインの客層だから、夏休みなどの帰省時期は常連がいない可能性もある」
及川「もちろん、対戦格闘だけではなくトレンドに合わせたゲームも仕入れています。1Fには『DDR NOVA』、2Fには大人気の『三国志大戦2』を導入し、新たな客層を発掘しています」

常連大歓迎の『三国志大戦2』。スペースの都合上、VO4thは撤去されたぞ

スタッフより

大学の近くにあり、平日でも多くの人でにぎわっています。『GGXX SLASH』、『鉄拳5DR』、『三国志大戦2』をはじめ、充実のラインナップで皆さまのご来店をお待ちしております。

対戦ゲームは50円。新作も多く、対戦風景を眺めているだけでもスキルアップできる

N
金沢工大
●チャンピオンカレー
サンクス●
★扇ヶ丘レジャーセンター
至野町
野々市工大前駅
北陸鉄道石川線
至 加賀一の宮

黄色い外壁が目印の「扇が丘レジャーランド」。昔はハイスコア集計を実施していた

当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしております。特に「島根」、「福井」、「三重」、四国の「徳島」、「香川」、九州地方の「宮崎」、東北地方の「山形」、「岩手」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください! あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@aracadiamabazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2006年
9月29日(金)
当日消印有効

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

INH様ご提供

1 攻略DVD「THE ILLEGAL FUNCTION ラジルギ」
2名様

2 攻略DVD「THE LUNATIC 鋳薔薇」
2名様

カプコン様ご提供

3 PSP用ソフト カプコン クラシックス コレクション
3名様

第44回アミューズメントマシンショー事務局様ご提供

4 第44回アミューズメントマシンショー招待券
2枚一組25名様

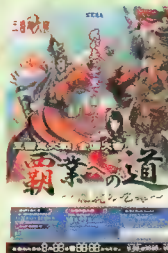
※9月16日のみ有効

KONAMI様ご提供

5 PS2用ソフト「GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE SILVER」
3名様

ナムコ様ご提供

6 ナンジャタウン パスポート
5組10名様

セガ様ご提供

7「三国志大戦2」全国大会ポスター
2名様

8 タッチでズノー ぬいぐるみセット
3名様

9 東京ジョイポリス パスポート
5組10名様

10 新世紀エヴァンゲリオン ハロウィンミニディスプレイ フィギュアセット
3名様

11 カードキャプターさくら ハイグレード フィギュアセット
2名様

タイトー様ご提供

12 どこでもいっしょ Fun Collection TOP50 ぬいぐるみセット
1名様

DARTSLIVE様ご提供

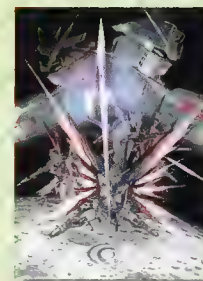
13 DARTSLIVE専用ICカード4枚セット
25名様

※絵柄は選べません

バンプレスト様ご提供

15 機動戦士ガンダム DXシャア フィギュアセット
2名様

16 デスノート ピクチャー クロックセット
2名様

17 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II ポスター
5名様

※画像はイメージです。実際のポスターとは異なります。

18 デスノート スーパーDX クッションセット　2名様

グレフ様提供

14「旋光の輪舞SP」ポスター
5名様

編集部提供

19 アルカディア特製図書カード　10名様

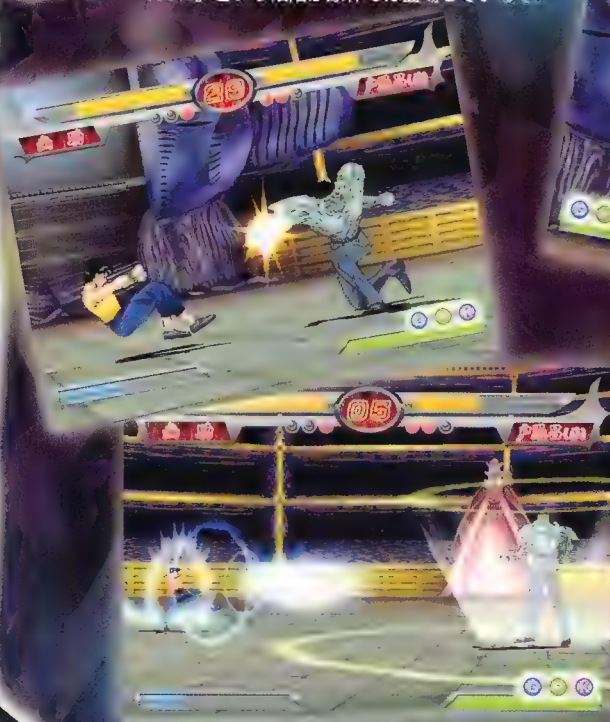
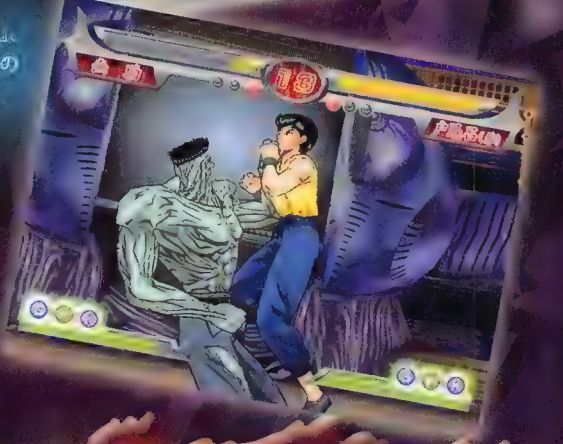
20 プレイステーション2
1名様

21 ニンテンドーDS Lite
4名様

戸愚呂（弟）の本領発揮!!

「……100%」

　若さと力を手に入れるため、自ら妖怪に転生した戸愚呂（弟）がついに真の姿を現した。力を最大限に発揮するため筋肉操作を行ない、人間とはかけ離れた姿に変身したその風ぼうは、原作やアニメで見られた「100%戸愚呂（弟）」そのものだ。ゲーム中でもその圧倒的なパワーで、プレイヤーに襲いかかってくるぞ。

　ちなみに原作では、この「100%」を含め「20%」、「30%」、「45%」、「60%」、「80%」、「100%中の100%」という段階が原作では登場しているぞ。

原作同様、100%の力を解放した戸愚呂（弟）の攻撃は[illegible]力のものばかり。ありったけの力を込めた幽助の霊丸は通用するのか!?

対戦格闘 バンプレストカップ2006 全国大会開催!!

　2006年9月16日に幕張メッセで開催されるアミューズメントマシンショーのバンプレストブースで、何と本作の大会が開催される。バンプレスト対戦格闘ゲームを使った一大イベントになる予定だ。当日はぜひバンプレストブースへ足を運んでみよう！

対戦格闘 バンプレストカップ2006 全国大会
9月16日（土）　幕張メッセ
アミューズメントマシンショー
（バンプレストブース）
受付14:00　開始14:30
参加資格：年齢制限無し、最大32名
（参加者多数の場合は抽選）
大会ルール：1対1、1試合3本先取
詳細は公式HPへ：http://yu-yu-hakusho.net/

THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘!暗黒武術会～

格闘ゲーマーはもちろん、原作『幽★遊★白書』シリーズのファンや、TVアニメファンからの注目を集めている本作。格闘ゲーム初心者から上級者まで楽しめるシンプルなシステムで取っ付きやすい。今回は各キャラの主力技を紹介するぞ!!

※記事中の画面写真、ゲーム内容などは開発中のものです。

Text：飛鳥

THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘!暗黒武術会～
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：2006年9月下旬予定
■使用基板：SYSTEM256

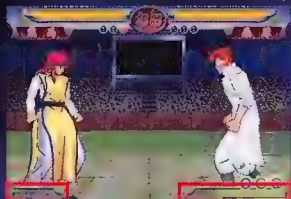
新たに判明した戦闘システム

体力ゲージの上限が変化!!

各キャラには、ヒット時に体力の上限を減少させられる技が存在する。この効果はラウンドを持ち越しても持続するぞ。特に桑原と戸愚呂（兄）の2キャラは、体力が徐々に回復していく特性があるため、この効果を持つ技を当てて回復される量を減らそう。

写真は専用技を何回も当てた状態。ゲージを見比べれば一目りょう然だ。

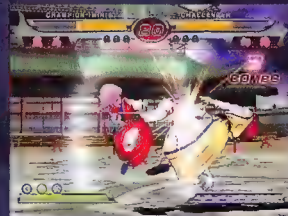
霊妖力ゲージが半分に!!

全キャラクター共通の霊妖力ゲージは、霊妖力技や本気モードを発動するために必要だ。本気モード中のみ出せる超必殺技を使うと、ヒットの成否を問わずゲージが半分になってしまい、その試合では本気モード発動ができなくなる。超必殺技を使う際は、後の展開を考えて使おう。

超必殺技は1回の対戦中にたった1度しか使えない。使用後は蔵馬（1P側）のようにゲージ量が半分になってしまう。

「本気モード」のおさらい

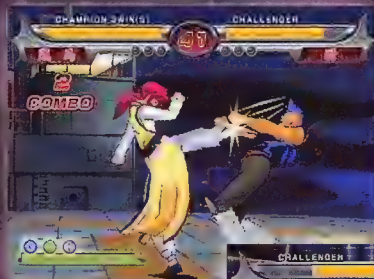
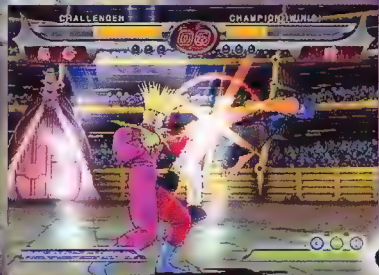
通常時 → 発動時

発動条件	霊妖力ゲージが50%以上あるときに
Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ	

霊妖力ゲージが50%以上で発動可能になる。本気モードが覚醒した瞬間は、敵が近くに居ても強制的に距離を離すことができるため、回避手段にも使える。覚醒後は通常技・霊妖力技共に威力が大幅に上がり、超必殺技の使用が可能になるので、一気に攻め込むチャンスだ。

勝利のカギは、本気モードの使い方にある。霊妖力ゲージをうまく活用して対戦を有利に展開しよう。

IMPRESSION

『幽白』登場キャラクターインプレッション!!

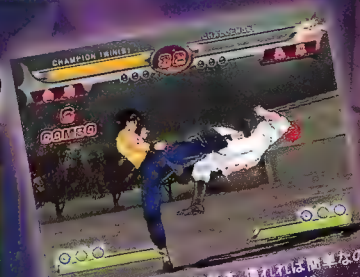
ここからは、本作に登場する14キャラのコマンドを一部紹介しながら、簡単な特徴を挙げていく。通常時と本気モード時で全然違う特性になっているものや、原作を忠実に再現したものなど個性的なキャラがそろっている。さらに、浦飯チームの5キャラのみ超必殺技を大公開!!

稼働直後からバッチリ対戦が楽しめるように、このキャラインプレッションを読んである程度予習しておこう。

通常時と本気モードの使い分けや、発動時の闘い方の違いを意識して各キャラの性能を引き出せるようになろう。

くらいやがれ霊丸ーッ!!

使いやすいスタンダードな主人公キャラ

主人公だけあり通常技、霊妖力技ともにスタンダードな技が多く、最初からすんなり扱えるキャラになっている。霊妖力技の霊丸（⇩⇘⇨Ⓟ）は、発動後相手に向かって飛んでいく弾速の速い飛び道具。ショットガン（⇩⇙⇦Ⓟ）は飛距離は短いが広範囲に小さな霊丸を無数に発射する技だ。空中コンボを狙う場合は軸移動中Ⓟや⇗Ⓟ、⇗Ⓟ⇗Ⓟなどをヒットさせて相手を浮かせ、連撃旋脚（ⓅⓅⓅⓀ）でダメージを与えよう。

浦飯幽助（うらめしゆうすけ）

技名	コマンド
連撃旋脚	ⓅⓅⓅⓀ
霊天拳	⇨⇩⇘Ⓟ
オラオラコンボ	⇦⇦ⓅⓅⓅⓅⓅ
霊丸（レイガン）	[illegible]
ショットガン	[illegible]
[illegible]	[illegible]
究極霊丸	覚醒中[illegible]Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ

浮かせたら連撃旋脚が基本。慣れれば簡単なので覚えておこう。確実に戦力になる技だ。

超必殺技 究極霊丸（レイガン）

技表の見方

表示はキャラクター右向き時のものです。

記号	意味	記号	意味
➡	長く入力	Ⓟ	パンチボタン
⇨	短く入力	Ⓚ	キックボタン
＋	同時に押す	Ⓖ	ガードボタン
霊妖力技	霊妖力を消費して攻撃	超必殺技	[illegible]

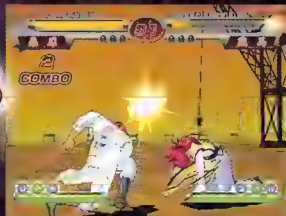
桑原和真（くわばらかずま）

気合いと根性だけはだれにも負けねえ!!

ド根性ニーキック	ⓅⓅⓀ
裏番スペシャル	ⓀⓅⓅ
顔面蹴り&杭打ち	⇨⇨ⓀⓅ
和真流跳び大根斬り	⇦Ⓟ＋Ⓚ
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
漢の魂	覚醒中⇦⇦Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ

各種霊剣を駆使して積極的に攻めろ!!

桑原は、攻撃やガードの行動を取らずにいると体力ゲージが回復していく特性がある。半面、防御力が低いのでじっくりと闘いを進めていくことが必要になってくる。

霊妖力技は飛距離があるものが多く、中距離で有効な伸びろ霊剣！（⇨⇨Ⓟ）や、ヒット時に追撃できる和真流跳び大根斬り（⇦Ⓟ＋Ⓚ）などが強力だ。

裏番スペシャル（ⓀⓅⓅ）の3発目がヒットすると相手は強制的にしゃがみ状態になる。背の低いキャラ以外は、しゃがみ投げが狙えるのだ。

超必殺技
漢の魂

蔵馬（くらま）

綺麗な薔薇ほど棘があるんですよ……

レイジングキック	⇦⇦Ⓚ
斬塊魔旋脚	ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ
飛燕脚	⇦Ⓚ⇩ⓀⓀ⇨Ⓚ
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
オジギソウ	覚醒中⇩⇦⇨Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ

ローズ・ウィップで相手を寄せつけるな!!

基本技が使いやすく、幽助と同じくスタンダードなキャラの蔵馬。ローズ・ウィップ（⇦⇦Ⓟ）のリーチが長いので、中距離ではローズ・ウィップを主体にばらまき、近距離ではコンボローズ・ウィップで相手を突き放そう。また、飛燕脚（⇦Ⓚ⇩ⓀⓀ⇨Ⓚ）は判定が中・下・下・中なのでガードを崩しやすい。相手が慣れていないと判断したらドンドン使おう。

霊妖力技の風華円舞陣（⇦Ⓟ＋Ⓚ）は出した直後から蔵馬が移動可能。攻撃判定は発動場所に残るため防御的な使い方が有効だ。

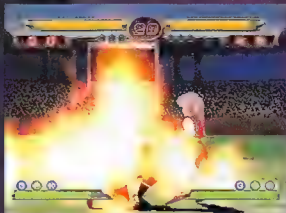
超必殺技
オジギソウ

飛影（ひえい）

俺のスピードに付いてこられるか!?

邪王連撃	ⓅⓅⓅⓅⓀ
邪王壊顎脚	⇩⇧⇨Ⓚ
炎殺拳	⇦⇦Ⓟ
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
真・邪王炎殺黒龍波	覚醒中⇦⇨Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ

スピードを生かして近距離戦で一気に決めろ！

全体的に技の発生が早いので、スピードを生かして接近戦に持ち込み、まとわりつくように闘うのが基本。邪王連撃（ⓅⓅⓅⓅⓀ）は1発目が当たれば3発目まで連続ヒットするので積極的に使っていこう。間合いが離れたら移動しながら攻撃する炎殺拳（⇦⇦Ⓟ）や、飛影の周囲に攻撃判定が発生する邪王炎爆拳（⇧Ⓟ＋Ⓚ）をきっかけに攻め込もう。

邪王炎爆拳は近距離であれば、相手が軸移動をしていてもヒットさせることができる。

超必殺技
真・邪王炎殺黒龍波

だてに年を取っているわけじゃないんだよ!!

幻海（げんかい）

素早い動きでラッシュをかけろ!!

基本的な部分は幽助と同様だが、幽助よりも動きが素早いので接近戦を優位に進められる。また身長が低く、技を出すと浮き上がることが多い。そのため相手の下段攻撃を避けつつ攻撃することが可能だ。霊光弾(⇩⇧⇦Ⓟ)と霊光散弾(⇧Ⓟ+Ⓚ)は、前進しながら撃つか、その場で浮き上がって撃つかの違いがある。状況に応じて使い分けよう。

霊光烈拳	ⓅⓅⓅⓀ
殺魔卒倒脚	⇨⇩⇧ⓀⓀ
蘭開旋脚	⇨⇨Ⓚ⇩Ⓚ
霊丸（レイガン）	[illegible]
霊光弾	[illegible]
霊光散弾	[illegible]
霊光魔塵拳	[illegible]

撃ちながら前進する霊光弾は、相手にヒットさせればその後の攻めにつなぎやすい。しかし、ガードされると反撃を受けてしまう。

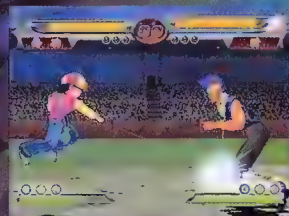
超必殺技
霊光魔塵拳

のろいなあ それで本気のつもり？

鈴駒（りんく）

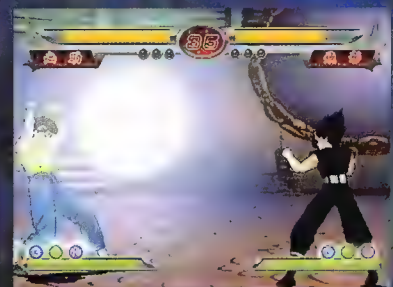
決め手はやっぱり魔妖妖（デビルヨーヨー）

飛影や幻海同様、体が小さくて素早い動きが特徴で、通常技にトリッキーな技が多い。中距離をメインに闘い、オレの散歩！(⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓚ)や犬の散歩(⇦⇧⇩Ⓟ)、魔妖妖(⇩Ⓟ)でコツコツ攻めていく。ビッグ魔妖妖([illegible]Ⓟ+Ⓚ)は、攻撃力は高いが発生が遅く、出る前につぶされやすいため、不用意に出さないようにしよう。

魔連拳	ⓅⓅⓅⓅⓅ
魔空連転脚	走り中Ⓟ+ⓀⓅ+ⓀⓅ+Ⓚ
オレの散歩！	⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓚ
魔妖妖（デビルヨーヨー）	[illegible]
犬の散歩	[illegible]
ビッグ魔妖妖（ビッグデビルヨーヨー）	[illegible]
[illegible]	[illegible]

ヨーヨーのリーチを活用し、相手を近付かせないように。けん制でダメージを重ねていこう。

『幽白』再現！名勝負①

浦飯幽助 VS 飛影

暗黒武術会編ではないが、幽助と飛影が一番最初に闘ったシーンを再現。当時の飛影は蔵馬と共に盗賊をしており、霊界探偵だった幽助は、依頼で飛影に盗まれた降魔の剣を取り戻すために戦闘を繰り広げた。このころの幽助は1日1発しか霊丸を撃てず、飛影は邪眼のみで闘っていた。

幽助が放った霊丸が、飛影をとらえる！　今後のストーリー展開を大きく進展させた闘いだった。

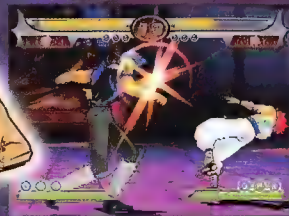
ワクワクするようなけんかをしようぜぇ～!!

酎（ちゅう）

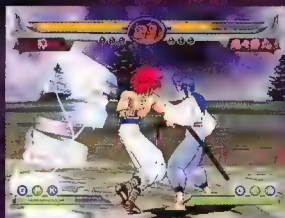
酔拳独特の動きで相手をほん弄せよ!!

酔拳の使い手である酎の攻撃にはトリッキーなものが多い。自在歩（Ⓚ+Ⓖ）は相手に背中を向ける技で、背向け状態からでもさまざまな攻撃が可能。

また、差杯突（⇨⇨ⓅⓀ）のⓀを押した後にレバーを⇩に入力すると、キックを出した後そのままダウン状態に移行できる。相手の技をスカして攻めに転じよう。

差杯突	⇨⇨ⓅⓀ
自在歩	Ⓚ+Ⓖ
背酔甲突	相手が背後に居るときⓅⓅⓅ
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
至高演舞	覚醒中⇨⇨Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ

背向け中やダウン中などにも固有技が存在する。酔拳独特の流れるような攻撃で相手を惑わしてやろう。

陣（じん）

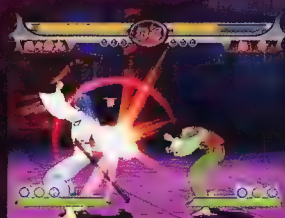
いい風が吹いてきただなぁ～!!

虚空旋風で相手を固めつつ、投げや下段攻撃などを使って主導権を握っていこう。

宙に浮いてからの奇襲技で攻め立てろ!!

技名	コマンド
旋連脚	ⓅⓅⓀ
疾風脚	⇨⇨Ⓚ
弧風突	⇨ⓅⓀ
虚空旋風	⇨ⓅⓅ
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	覚醒中[illegible]Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ

陣は、Ⓖを押したままレバーを⇩⇧と入力することでわずかだが空中に停滞でき、浮遊中にⓅやⓀで固有技が出せる。また、攻撃判定のある小さな竜巻が出る虚空旋風（⇨ⓅⓅ）を盾に攻める戦法が有効だ。

死々若丸（ししわかまる）

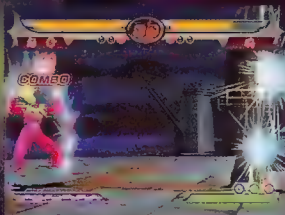
貴様を地獄に連れていってやろう!!

鉄山靠（⇦⇩⇧Ⓟ）ヒット時は、吹っ飛ばしつつダウンを奪うことができるぞ。

相手のスキを突きヒット&アウェイで攻めよう!!

技名	コマンド
鉄山靠	⇦⇩⇧Ⓟ
連掃脚	⇧ⓀⓀ
[illegible]	Ⓟ＋Ⓚ
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	覚醒中[illegible]Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ

連掌魔働剣（⇧ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）や魔剣の舞（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ⇨Ⓟ＋Ⓚ⇦Ⓟ＋Ⓚ）などラッシュ向きな技が豊富なので攻めるときは一気にいける。たまに怨邪解放（⇨⇧⇩Ⓟ＋Ⓚ）を交ぜてペースを握ろう。

怨爺（おんじい）

ど～れ、そろそろ本気でいくとするかの

山田サンダーボルトは遠距離で油断している相手にヒットさせやすいぞ。

できる限り本気モードを維持することがポイント!!

技名	コマンド
老肩タックル	⇨⇨Ⓟ
美し～いサマーソルト	覚醒中ⓀⓀⓀ
鈴木モンキースタンプ	覚醒中⇨⇨ⓅⓀ
鈴木キャノン	覚醒中[illegible]Ⓟ
山田サンダーボルト	覚醒中[illegible]⇦Ⓟ
田中トルネード	覚醒中[illegible]Ⓟ
レインボー・サイクロン	覚醒中⇩⇦⇨Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ

怨爺は、通常時に使える技がほとんど無い。ゲージが50%以上あるときは迷わず本気モードで美しい魔闘家鈴木になろう。鈴木キャノン（⇩⇦⇨Ⓟ）での攻めが強力だ。

鴉（からす）

そのまま安らかに眠るがいい!!

コンボ追跡爆弾（⇨ⓅⓀⓅ）は、最後に出る飛び道具が時間差で相手に襲い掛かる。

常に中距離を保ってじっくり闘いを進めよう!!

技名	コマンド
バックナックルコンボ	ⓅⓅⓅⓀ
ダブルサマー	⇨⇩⇧ⓀⓀ
エリアルヒールスパイク	⇨Ⓟ＋Ⓖ
追跡爆弾TYPE1[illegible]	[illegible]
コンボ追跡爆弾[illegible]	[illegible]
地下爆弾（マッディボム）	⇦Ⓚ⇦Ⓟ
ファイナルエクスプロージョン	覚醒中⇦⇧⇩Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ

リーチが長いので、中距離でのけん制が強い。ダブルサマーが（⇨⇩⇧ⓀⓀ）1発目止めでヒットした場合はそのままバックナックルコンボ（ⓅⓅⓅⓀ）が決まるぞ。

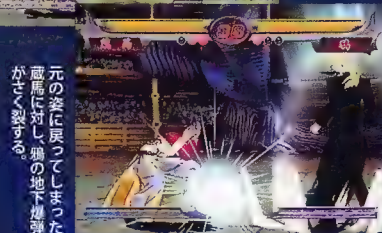
『幽白』再現! 名勝負②

蔵馬 VS 鴉

原作では浦飯チームVS.戸愚呂チームの初戦でこの対決が実現した。当時は本作きっての色男同士の闘いということもあって、女性ファンからアツイ支持がされていたようだ。

蔵馬は決勝の前に美しい魔闘家鈴木から「前世の実」という果物の液体をもらっており、その果物の効果により妖狐蔵馬に変身して闘った。

妖狐蔵馬が呼び出したオジギソウで1度は勝ったかと思われた試合だったが、マスクが外れた鴉も本領を発揮。死闘を繰り広げた末に鴉を倒すが、試合は10カウント負けとなってしまう。『暗黒武術会編』の中でも名勝負といえる試合だろう。

試合序盤、妖狐に変身した蔵馬に鴉の追跡爆弾が襲い掛かる!

元の姿に戻ってしまった蔵馬に対し、鴉の地下爆弾がさく裂する。

武威（ぶい）

この鎧の意味を知ることはないだろう!!

武威逆十字落としはダメージが大きいので、しつこく狙う価値のある技だ。

技の発生は意外と早い パワー＆ラッシュで押し切れ!!

技名	コマンド
豪腕撃	⇨⇨Ⓟ
武威逆十字落とし	⇦⇖⇩⇗⇨Ⓟ＋Ⓖ
[illegible]	[illegible]移動中Ⓟ＋Ⓚ
[illegible]	[illegible]
[illegible]	覚醒中[illegible]
[illegible]	覚醒中[illegible]
バトルメガ粒子キャノン	覚醒中⇩⇙⇦Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ

遠距離では乱斧投擲（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）でけん制しつつ、近距離ではコマンド投げである武威逆十字落とし（⇦⇖⇩⇗⇨Ⓟ+Ⓖ）を狙っていこう。単発技の組み立てがポイントだ。

戸愚呂（兄）（とぐろ）

ヒャーヒャッヒャ!! なぶり殺してやるぜぇ!!

近距離で相手の攻撃が激しくなってきたら、全刺し（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）で対処しよう。

トリッキーな行動で相手に的を絞らせるな

技名	コマンド
乱れ打ち	ⓅⓅⓅⓅ
ヒールアックス	⇦ⓀⓀ
デッドリードルフィン	⇦⇦Ⓟ
指刺し	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]刺し	[illegible]
千本刺し	覚醒中⇦⇨Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ

攻撃やガードなどをしなければ少しずつ体力が回復する特性を持つ。近距離では乱れ打ち（ⓅⓅⓅⓅ）を使いつつ、離れた相手には指刺し（⇦⇨Ⓟ）でけん制しよう。

戸愚呂（弟）（とぐろ）

まだまだ本気になれないねェ

コマンド投げのエアスマッシュでガードを崩す。本気モード時は威力がアップするぞ。

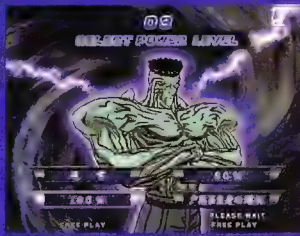
圧倒的なパワーですべてをねじ伏せろ!!

技名	コマンド
バニッシングブラスト	⇨ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ
激肘	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ
トー・ヒール	⇨ⓀⓀ
ブーメランフック	⇦⇦Ⓟ
エアスマッシュ	⇦⇖⇩⇗⇨Ⓟ＋Ⓖ
指弾	覚醒中Ⓟ＋Ⓚ
アルティメットインパクト	覚醒中⇩⇙⇦Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ

技のどれもが高威力なパワーキャラ。バニッシングブラスト（⇨Ⓟ×6）を主体に攻め、ガードが固くなったらエアスマッシュ（⇦⇖⇩⇗⇨Ⓟ＋Ⓖ）のシンプルな攻めが強力。

一人プレイ時のボスは戸愚呂（弟）だ!!

一人プレイでゲームを進めていくと、プレイヤーは最終的に戸愚呂（弟）と闘うことになる。戸愚呂（弟）まで辿り着くと、選択肢が表示されてどの状態の戸愚呂（弟）と闘うかをプレイヤーが選べるのだ。

選択肢は「通常の戸愚呂」、「80%の戸愚呂」、「100%の戸愚呂」、「戸愚呂自身の選択」の4種類が存在し、「戸愚呂自身の選択」というのはランダムになっている。キミの闘いたい強さを選んでチャレンジだ！

どれもかなりの強敵だが、100%の戸愚呂（弟）の強さはハンパじゃないぞ。

最後に登場する戸愚呂（弟）は、暗黒武術会の最終試合にふさわしい強さを持った相手だ。

『幽白』再現！ 名勝負③

幻海 VS 戸愚呂（弟）

原作では暗黒武術会の決勝戦前に繰り広げられた闘い。霊光波動拳を幽助に継承したばかりの幻海の霊力は弱々しく、とても戸愚呂（弟）に勝てる状態ではなかった。戸愚呂（弟）はここで45%と80%の力を出しており、80%の戸愚呂（弟）の前に幻海は破れることになる。

幽助がその場に駆け付けるものの、時既に遅し。それを見た幽助は、戸愚呂（弟）に怒り、死んだ幻海に必ず勝つことを約束したという原作の中でもかなり重要なシーンだ。ちなみに、右の写真では第2闘技場になっているが、実際は闘技場近くの森で闘いは行なわれた。

幻海と戸愚呂（弟）因縁の対決もこの通り再現。80%まで力を解放した拳で幻海に襲い掛かる。

霊丸を戸愚呂（弟）に向けて放つ幻海。原作でも重要なシーンだ。

MVPついに画像公開!

前作の04-05同様、2種類用意されたMVP。選手は両方ともFCバルセロナのロナウジーニョだ。注目すべきは能力値で、EMVPの合計は97、WMVPは98となっている。WMVPの98という数字は、過去のWCCFのカードの中で最高の数値。

EMVP
EUROPE'S MOST VALUABLE PLAYER

RONALDINHO
ロナウジーニョ

所属クラブ ： FCバルセロナ
ポジション ： FORWARD
国籍 ： ブラジル

2種類のMVPが用意されたFCバルセロナのロナウジーニョ。こちらはバロンドールに該当する(と思われる)EMVP。

OFFENCE	DEFENCE	TECHNIQUE	POWER	SPEED	STAMINA
19	8	20	14	18	18
SKILL	クアルテットマジコ				

WMVP
WORLD'S MOST VALUABLE PLAYER

RONALDINHO
ロナウジーニョ

所属クラブ ： FCバルセロナ
ポジション ： FORWARD
国籍 ： ブラジル

少し赤みがかったカラーリングのWMVP(世界最優秀選手)。EMVPよりもSPEEDの数値が1高く、19になっている。

OFFENCE	DEFENCE	TECHNIQUE	POWER	SPEED	STAMINA
19	8	20	14	19	18
SKILL	サッカーの申し子				

MVP&レジェンドを含む全レアカードの画像が明らかに!

今月は、本作に登場するすべてのレアカード画像に加え、全カードデータを公開。また、バイエルン・ミュンヘン、リオン、ビジャレアルという、本作から新たに加わった3チームのデフォルトフォーメーションによるプレイインプレッションも併せてお届けする。この3チームの選手を使う際の参考にしてほしい。

WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロピアンクラブス 2005-2006
■メーカー ：セガ
■ジャンル ：スポーツゲーム
■操作方法 ：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日 ：2006年8月17日(稼動中)
■使用基板 ：NAOMI2

WCCF サポーターズハウス 歴代カードの最高数値となったWMVPのロナウジーニョ。前作のWMVP(ロナウジーニョ)の数値が95だったので、一気に3上がったことになる。その内訳はOFFENCE、SPEED、STAMINAがそれぞれ1ずつアップしている。ちなみに今作におけるスペシャルカードのロナウジーニョの合計数値は96。なんと前作のWMVPの数値よりも高いのである。

05-06になって復活を果たした新たな LEGENDS

セリエA2002-2003時代に登場し、金色のカードデザインで人気を博したカテゴリー、LEGENDSが復活した。本作の「新しいLEGENDS」は2005-2006シーズンに現役だった選手が対象。それらの選手を全盛期の数値で再現している。

Alessandro COSTACURTA
アレッサンドロ・コスタクルタ

マルディーニと並ぶ、A.C.ミランの大ベテラン。DEFやPOWなど、DFに必要な数値が総じて高くなっている。また、SPEがあるので、ぜいたくだがSBとして使ってもいいだろう。1試合保つSTAも魅力。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA
8	20	11	17	15	16
SKILL	ラインオーソリティ				

Phillip COCU
フィリップ・コク

GK以外ならどこでもこなせるといわれる、トータルフットボールの申し子。それを再現するかのように、STA以外の数値がすべて「15」でまとまっている。CMFだけでなくSBやトップ下などで使っても面白いかも知れない。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA
15	15	15	15	15	18
SKILL	クロックワーク				

Oliver KAHN
オリバー・カーン

驚異的な守備力でゴール前に立ちはだかる、バイエルン・ミュンヘンの守護神。ちなみにDEFとPOWが両方とも「20」という選手は、これまで一人も存在していない。最強のGKの座に君臨するか？

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA
9	20	10	20	13	12
SKILL	阿修羅の手動				

Paolo MALDINI
パオロ・マルディーニ

A.C.ミランを長きに亘って支える、生ける伝説。スペシャルカードとは比べものにならないくらい高い能力値になっていて、その合計は何と「96」！OFFの数値が高いので、攻撃参加にも期待できそうだ。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA
14	18	14	17	16	17
SKILL	クォレディドラーゴ				

Luis FIGO
ルイス・フィーゴ

ヨーロッパ最優秀選手受賞経験を持つ、ポルトガルの天才ドリブラー。1試合保つスタミナ、高いTEC＆OFFを生かすため、ウィングとして使うのが定番だろう。左右どちらでもこなせるのも魅力。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA
18	8	19	15	17	15
SKILL	白豹				

Paul SCHOLES
ポール・スコールズ

中盤のポジションを器用にこなすCMF。前作と比べてOFFだけでなくDEFの数値もアップし、より使いやすくなった印象。ボランチよりもトップ下のほうが機能しそうだ。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA
17	13	15	15	16	18
SKILL	カバーリングファイア				

Henrik LARSSON
ヘンリク・ラーション

驚異的なダッシュ力でゴールを量産したスウェーデン人ストライカー。OFFが20、SPEが18、そしてSTAが17とすさまじい数値になっている。攻撃的なポジションならどこでも活躍してくれそうだ。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA
20	6	16	15	18	17
SKILL	ゴールの方程式				

Ryan GIGGS
ライアン・ギグス

マンチェスター・ユナイテッドの全盛期を支えた、快足左ウィング。STAの数値に若干不安があるが、SPEが20、TECが17、OFFが18と、ウィングとして申し分無い能力値になっている。左サイドの定番選手になるか!?

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA
18	10	17	13	20	15
SKILL	天使の左				

Dennis BERGKAMP
デニス・ベルカンプ

先日、惜しまれながらも現役を引退したオランダの天才FW。04-05のカードではSTAが低かったために1試合通して使えなかったが、このLEGENDではその数値がアップ。90分間ギリギリ保つか？

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA
19	5	20	16	16	14
SKILL	アイスマン				

Alan SHEARER
アラン・シアラー

ポジショニングのうまさと精神力でゴールを量産した、ニューカッスルのシンボル。しかし、今年の5月に現役を引退している。カードではSPEはあるがTECの数値が低いので、1トップで使う方が合うかも知れない。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA
20	6	14	18	17	15
SKILL	女王の騎士				

今回のLEGENDSは、以前のLEGENDS同様、全盛期の能力値が記載されている。そのせいか、この10枚の能力値の平均は何と91を超えている。最高値はマルディーニの96。最低値でもカーンの84だ。カーンはGKなので、数値が低いのはしょうがないとしても、ほかの選手のほとんどが90をオーバーしている計算になる。

レアカード8カテゴリー 全カード画像

MVP&LEGEND以外のレアカード画像を一挙公開。8カテゴリー、計40選手の顔ぶれをとくとご覧あれ。稼働前に予想していた選手は、どれだけ見付けられただろうか？

BANDDIERA バンディエラ

ジョン・テリー
チェルシー、そしてイングランド代表でキャプテンを務めるDF。DEFの数値がアップし、より堅守に磨きがかかったか!?

スティーブン・ジェラード
チャンピオンズリーグ優勝に大きく貢献したリバプールのキャプテン。前作よりもオフェンシブな数値になった。

アレッサンドロ・デル・ピエロ
すでに大ベテランの域に達しつつある、ビアンコネロのシンボル。合計は下がったが、FWに特化した数値になった。

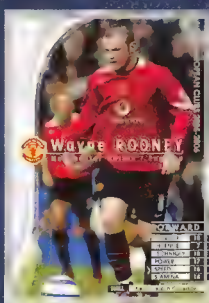
フランチェスコ・トッティ
ローマのエースにして王様。19というOFFの数値は、トッティのカード中では過去最高。よりFWらしくなったということか？

カルレス・プジョル・サフォルカダ
バルセロナを後方から支える頼れるキャプテン。SPEの数値が高いので、CBだけでなくSBもこなせる。

選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	SKILL
ジョン・テリー	11	19	13	18	13	16	鬼軍曹
スティーブン・ジェラード	16	13	16	18	14	17	逆襲
アレッサンドロ・デル・ピエロ	19	7	19	13	14	14	至高の輝き
フランチェスコ・トッティ	19	8	18	18	16	16	天頂の引力
カルレス・プジョル・サフォルカダ	10	18	13	17	17	18	カタルーニャ賛歌

YOUNG STAR ヤング スター

フランセスク・ファブレガス
若くしてイングランドのアーセナルに渡ったスペイン人MF。前作の白カードから、一気にレアカード化を果たした。

ウェイン・ルーニー
イングランドを背負って立つ「新しいワンダーボーイ」。能力値が軒並みアップし、CFやSTとして活躍が期待できそうだ。

バスチャン・シュバインシュタイガー
ドイツ代表に名を連ねるパワフルなMF。左右どちらでもこなせ、決定力もあるという言うこと無しの能力を有する。

クラス・ヤン・フンテラール
オランダU-21代表で活躍したアタッカー。OFF、POWの数値が高いのが特徴。現実同様のゴール数を決められるか？

リオネル・メッシ
若いながら、苦難を乗り越えてきたアルゼンチンの新星。アタッカーに必要な数値が総じて高く、WGやCFで活躍しそうだ。

選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	SKILL
フランセスク・ファブレガス	15	10	18	13	15	15	立体パズル
ウェイン・ルーニー	18	7	18	17	16	14	ストリートビート
バスチャン・シュバインシュタイガー	15	9	16	15	17	15	背水のドリブル
クラス・ヤン・フンテラール	19	5	15	17	15	14	キラービー
リオネル・メッシ	17	8	18	11	19	15	神童

気になるあのチームのあの選手の動きをチェック！

ここでは3チームに絞り、シーズン中のフォーメーションを採用してプレイしてみた。選手を配置する際の参考にしてほしい。

バイエルン・ミュンヘン編

能力値の高い選手を多く抱えたバイエルン・ミュンヘン。攻撃陣に比べて守備陣が手薄なのがウィークポイントかも……。

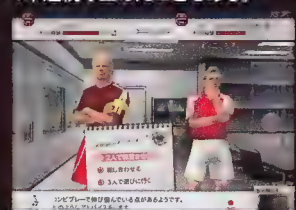
①オリバー・カーン
②ウィリー・サニョル
③ルシオ
④バレリアン・イスマエル
⑤フィリップ・ラーム
⑥マルティン・デミチェリス
⑦セバスチャン・ダイスラー
⑧バスチャン・シュバインシュタイガー
⑨メーメット・ショル
⑩ロイ・マカーイ
⑪ラウディオ・ピサーロ

控え

⑫アンドレアス・ゲルリッツ
⑬オーウェン・ハーグリーブス
⑭ハサン・サリハミジッチ
⑮ロケ・サンタクルス
⑯ホセ・パオロ・ゲレーロ

厚みのある攻撃が魅力！ 守備の弱さをどう克服するか？

左記のフォーメーションでは、ピサーロが前線に抜け出し、そのクロスをマカーイが決める、というパターンが多かった。ピサーロのドリブルは決して速くないが、なぜかボールを取られない、という不思議な感じのもの。もちろんシュートもうまい。ちなみにシュバインシュタイガーは左右どちらでもこなせ、しかもウィングでもトップ下でも機能した。

逆に守備陣は控えの少なさもあり、心細い印象。イスマエルがボールを取りに行き、ルシオをカバーリングに徹するという役回りがいいようだ。カーン（レアカード）のセービングはすばらしく、PK戦で4本連続で止めたこともある。

ほかの2チームに比べて連携のつながりは悪かった（多国籍軍だからか？）。

WCCF サポーターズハウス **バイエルン・ミュンヘン選手使用感・番外編**：控えを中心に、スタミナが少ない選手が多いのが気になった。ショル、ダイスラー、ゲルリッツ、ゲレーロ、サンタクルスといった選手は1試合保たせるにはキツイ印象を受けた。しかし、それぞれのポジションにおける能力は高いので、スーパーサブ的に起用すると効果的かもしれない。

WORLD-CLASS GOALKEEPER
ワールドクラス ゴールキーパー

ペトル・ツェホ / シェイ・ギブン / グレゴリー・クペ / ジャンルイジ・ブッフォン / ジダ

選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	SKILL
ペトル・ツェホ	9	20	12	19	12	12	ロングレンジガン
シェイ・ギブン	7	19	11	18	12	11	マグネットキャッチ
グレゴリー・クペ	7	19	12	16	13	11	セーフティネット
ジャンルイジ・ブッフォン	8	20	13	18	14	11	メモリーセーバー
ジダ	8	19	11	18	13	10	シンクロナイズ

WORLD-CLASS DEFENDER
ワールドクラス ディフェンダー

アシュリー・コール / ルシオ / ファビオ・カンナバロ / アレッサンドロ・ネスタ / ロベルト・ファビアン・アジャラ

選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	SKILL
アシュリー・コール	14	13	14	10	19	17	ロコモーション
ルシオ	14	17	13	19	12	17	後方一気の剛脚
ファビオ・カンナバロ	8	20	12	18	16	15	マインドブレイク
アレッサンドロ・ネスタ	10	20	12	18	15	16	近道のディフェンス
ロベルト・ファビアン・アジャラ	9	20	12	17	14	13	フォワード狩り

WORLD-CLASS MIDFIELDER
ワールドクラス ミッドフィールダー

フランク・ランパード / エメルソン / パトリック・ビエラ / アンドレア・ピルロ / デコ

選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	SKILL
フランク・ランパード	17	12	16	16	15	18	獅子心王
エメルソン	14	16	15	15	14	18	ドミナントハーモニー
パトリック・ビエラ	13	17	14	19	15	17	アトミックセンター
アンドレア・ピルロ	14	12	20	12	12	15	三叉槍の操者
デコ	16	13	18	14	16	17	リバーラン

リヨン編

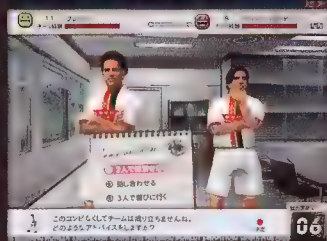
国内リーグ5連覇にチャンピオンズリーグ決勝トーナメントの常連と躍進著しいフランスの王者、リヨン。「WCCF」での実力やいかに!?

⑩(or⑯)
⑨ ⑪(or⑭⑮)
⑦ ⑧(or⑬)
⑥
② ③ ④(or⑫) ⑤
①

①グレゴリー・クペ
②アンソニー・ルベイエール
③クリス
④クラウディオ・カサッパ
⑤エリック・アビダル
⑥ママドゥ・ディアッラ
⑦チアゴ
⑧ジュニーニョ・ペルナンブカーノ
⑨シルバン・ビルトール
⑩ヨン・カリュー
⑪フロラン・マルーダ
控え
⑫パトリック・ミュラー
⑬ベノワ・ペドレッティ
⑭カリム・ベンゼマ
⑮シドニー・ゴブ
⑯フレッジ

洗練された組織的な攻撃&守備が魅力 "優良"白カード候補も数多く存在!

整備された組織力で近年名を上げたチームだけあって、本作でも連携線がつながりやすい。選手の経験値がたまれば左記のフォーメーションで強豪CPUチームを破る事も十分可能だ。

DF陣はクリスがやや前に出過ぎてラインを崩す以外は大きな問題点は見当たらない。両SBとカサッパは堅実かつカバーリングの意識も高いため、U-5のDFとして選択肢に入るはず。

中盤はどの選手も守備意識が高いのが印象的。ディアッラはもちろんのこと、ジュニーニョも積極的に守備に参加する。その反面、前線への上がりは控えめ。とはいえパサーとしては有能で、FKの精度はもちろん超一級品だ。

FWはフレッジに要注目。白カードとは思えない決定力を持っており、STAが13と低い以外は欠点が無い。カリューも捨てがたいが、ジュニーニョと連携がつながりにくいのが難点。

ジュニーニョとフレッジの相性はかなり良好。それほど苦労なく黄金連携になるはずだ。

サイドの選手は全員、中央に切れ込む意識が強い。ただ経験値がたまればクロスも上げる動きも見せる。

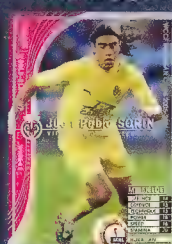
リヨン選手使用感・番外編:純粋なカードとしての能力だけなら、カリューも優良選手。フィジカルが強く足下の技術、決定力も高い。ビルトールはとにかく"便利"の一言。両サイドもこなせてCFとしても使える。マルーダはMF登録だが左ウイングとして起用した方が活躍させやすい。最後にクペだが今回の取材では際どいシュートをことごとくセーブ! ブッフォンを脅かす存在になるかも!?

WORLD-CLASS WINGFORWARD
ワールドクラス ウイングフォワード

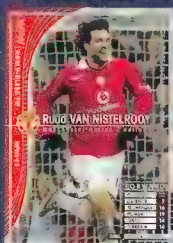
アリエン・ロッベン　ルイス・ガルシア　クリスチアーノ・ロナウド　ホアキン・サンチェス　ファン・パブロ・ソリン

選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	SKILL
アリエン・ロッベン	17	10	17	15	18	16	クレイジーハンドル
ルイス・ガルシア	17	7	18	12	16	15	フェイクマスター
クリスチアーノ・ロナウド	16	6	19	13	19	14	バレッジダミー
ホアキン・サンチェス	16	8	17	14	19	15	ウィングウィザード
ファン・パブロ・ソリン	14	13	13	15	16	20	ウラカン

CRACK
クラック

ティエリ・アンリ　ジュニーニョ・ペルナンブカーノ　ズラタン・イブラヒモビッチ　カカ　ファン・ロマン・リケルメ

選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	SKILL
ティエリ・アンリ	20	7	18	14	20	17	ゴールイマジネーション
ジュニーニョ・ペルナンブカーノ	17	9	19	14	14	15	ミクロスコープ
ズラタン・イブラヒモビッチ	16	6	19	19	14	14	ドルフィンダンス
カカ	18	8	19	14	19	16	クアルテットマジコ
ファン・ロマン・リケルメ	18	4	20	17	10	14	エルカウディージョ

WORLD-CLASS FORWARD
ワールドクラス フォワード

ディディエ・ドログバ　ルート・ファン・ニステルローイ　アドリアーノ　アンドリー・シェフチェンコ　サミュエル・エトー・フィルズ

選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	SKILL
ディディエ・ドログバ	18	8	14	20	15	17	キングオブエレファンツ
ルート・ファン・ニステルローイ	20	7	16	19	14	16	跳ね馬の咆哮
アドリアーノ	20	5	15	20	16	14	クアルテットマジコ
アンドリー・シェフチェンコ	20	7	16	17	19	16	エアロフォーム
サミュエル・エトー・フィルズ	20	9	15	14	20	17	ゴールの秘術

ビジャレアル編

黒カードは少ないがレベルの高い白カードが多いビジャレアル。

①セバスティアン・ビエラ
②ハビ・ベンタ
③キケ・アルバレス
④ゴンサロ・ロドリゲス
⑤ロドルフォ・アルアバレーナ
⑥ホシコ
⑦マルコス・セナ
⑧ファン・パブロ・ソリン
⑨ファン・ロマン・リケルメ
⑩ギジェルモ・フランコ
⑪ディエゴ・フォルラン
控え
⑫ファン・マヌエル・ペーニャ
⑬アレッシオ・タッキナルディ
⑭サンティアゴ・ゴンサレス
⑮アントニオ・グアイレ
⑯ホセ・マリ

リケルメ&フォルランだけにあらず！「優良白」多数の好チーム

昨季前半は4-2-3-1、FWフランコを獲得した後半は変則4-2-2-2で臨んだビジャレアル。

このチームの見どころはフォルラン&リケルメのホットラインだろう。二人は5～6戦で黄金連携になり、リケルメのスルーパス～フォルランのゴールという形が早々と出来上がった。フォルランに単独突破はあまり期待できそうにないが、シュート精度は非常に高い。相棒のリケルメは常時「DFライン裏へのパス」を狙っている印象。パス、各種プレイスキックは高精度だ。左サイドのソリンが、このチームでは思った以上に突破してくれなかったのが残念。ほとんど中に切れ込むので、好みが分かれそうだ。

また、代表で株を上げたセナ、守備的なホシコで固める中盤センターはかなりの堅さを見せる。最終ラインは控えも含めて同程度の水準を保っているので、優良白として活躍できそうだ。

昨季は不調だったが、一昨季の得点王はダテじゃない！ シュートすればほぼ入る、ぐらいの決定力だ。

メキシコ人FWフランコの決定力はかなり高い。リケルメのラストパスからゴールを量産してくれた。

WCCF サポーターズハウス　**ビジャレアル選手使用感・番外編**：白カードとしてはそれなりに使える守備陣がそろっている。特に左サイドバックのアルアバレーナが頑張り屋さんで、好印象を抱いた。MFでは右サイドアタッカーのサンチアゴ・ゴンサレスがなかなか。POWが非常に低いものの、スペースさえあれば力強く駆け上がり、クロスを上げてくれる。切り込むタイプが嫌な人には使いやすい選手だろう。

レギュラー&スペシャル
全カードリスト

レアカードをのぞいた枚数が336枚と、シリーズ最多のカード数となった本作。ここではスペシャル（黒）&レギュラー（白）カードの注目選手を紹介していく。

ソル・キャンベル

前作の黒カード（&レア）から白カードになり、レアリティは下がったが高いディフェンス能力は健在。U-5の定番DFとして重宝しそうだ。

ジョー・コール

チェルシーの攻撃を司る天才ゲームメーカー。POW、SPE、STAなど、ほとんどの数値がアップし、黒カードにステップアップを果たした。

ハリー・キューウェル

オーストラリア代表にも名を連ねる快速ウィンガー。白カードに変更となったがTEC、SPE共に18と、数値的に大きな変化は見られない。

エドウィン・ファン・デル・サール

02-03にレジェンドカード（当時はユベントス）として登場したオランダ代表GKが、待望の復活。長い手足を駆使したセービングは未だ健在。

マイケル・オーウェン

イングランドファン待望の「元祖ワンダーボーイ」が、黒カードで登場。STAが「12」とちょっと心細いが、OFFとSPEの数値はトップレベル。

NO.	選手名	国籍	OFFENCE	DEFENCE	TECHNIQUE	POWER	SPEED	STAMINA	TOTAL	SKILL
001	イェンス・レーマン	ドイツ	9	19	7	18	10	10	73	閃きのフィールディング
002	ソル・キャンベル	イングランド	11	18	12	19	11	13	84	起死回生の突進
003	アシュリー・コール	イングランド	14	13	14	10	18	17	86	臨機応変のサイド突破
004	ローレン	カメルーン	11	13	14	15	15	15	83	閃きのディフェンス
005	フィリップ・センデロス	スイス	8	17	11	18	13	14	81	ハードマーキング
006	コロ・トゥーレ	コートジボアール	10	17	13	15	17	15	87	ムービングスクリーン
007	フランセスク・ファブレガス	スペイン	14	10	18	13	15	15	85	天才的なゲームメイク
008	ジウベルト	ブラジル	10	16	13	15	14	18	86	フルタイムの献身
009	アレクサンドル・フレブ	ベラルーシ	13	10	18	13	18	15	87	ファントムドリブル
010	フレドリク・リュングベリ	スウェーデン	15	11	16	14	17	18	91	ムービングスナイパー
011	ロベール・ピレス	フランス	16	10	18	13	13	15	85	開門の軌道
012	デニス・ベルカンプ	オランダ	17	5	20	15	12	11	80	予測不能
013	ティエリ・アンリ	フランス	20	7	18	14	19	17	95	確信の狙い
014	クインシー・オウスアベイエ	オランダ	13	4	16	13	19	13	78	幻惑するステップ
015	ホセ・アントニオ・レジェス	スペイン	17	8	16	12	19	15	87	カッティングエッジ
016	ロビン・ファン・ペルシー	オランダ	18	6	15	14	18	13	84	ムービングストライカー
017	ペトル・ツェホ	チェコ	9	19	12	19	12	12	83	磐石な予測
018	リカルド・カルバーリョ	ポルトガル	9	19	13	14	15	16	86	迅速なカバーリング
019	アシエル・デル・オルノ	スペイン	13	12	14	13	17	16	85	直線一気の剛脚
020	パウロ・フェレイラ	ポルトガル	13	11	15	11	16	15	81	遠方からの照射
021	ウィリアム・ガラ	フランス	10	18	12	17	15	15	87	卓越したボディバランス
022	ジョン・テリー	イングランド	10	19	13	18	13	16	89	ディフェンスリーダー
023	ジョー・コール	イングランド	16	9	18	10	16	14	83	ブロンデルの唄
024	ダミアン・ダフ	アイルランド	15	9	15	14	17	16	86	ファーストディフェンダー
025	ミカエル・エシアン	ガーナ	13	12	13	15	16	19	88	ピッチの野牛
026	フランク・ランパード	イングランド	16	12	16	16	15	18	93	ブロンデルの唄
027	クロード・マケレレ	フランス	9	18	13	15	14	19	88	バックリーディング
028	アリエン・ロッベン	オランダ	16	10	17	15	18	16	92	一網打尽のドリブル突破
029	ショーン・ライトフィリップス	イングランド	14	7	13	9	19	14	76	フルスロットル
030	エルナン・クレスポ	アルゼンチン	19	7	16	17	14	14	87	蛇行する飛び出し
031	ディディエ・ドログバ	コートジボアール	18	8	14	19	15	17	91	パワーホース
032	エイドゥル・グジョンセン	アイスランド	14	11	15	16	16	16	88	フルタイムの献身
033	ホセ・レイナ	スペイン	9	17	13	16	12	10	77	ゴールへの起点
034	ジェイミー・キャラガー	イングランド	10	18	13	15	14	16	86	全身闘志
035	スティーブ・フィナン	アイルランド	12	11	13	12	16	16	80	柔軟なサイドアタック
036	サミ・ヒーピア	フィンランド	9	18	12	20	11	13	83	エアバトラー
037	ヨン・アルネ・リーセ	ノルウェー	13	11	13	17	17	16	87	ライン際の除雪車
038	スティーブン・ウォーノック	イングランド	11	13	13	13	15	15	80	スピードスターの天敵
039	ルイス・ガルシア	スペイン	16	7	18	12	16	15	84	トリッキーゴーラー
040	スティーブン・ジェラード	イングランド	16	12	16	18	14	17	93	ファイアリングポジション
041	ディトマール・ハマン	ドイツ	11	14	14	18	12	15	84	鉄の精神
042	ハリー・キューウェル	オーストラリア	15	8	18	14	18	15	88	フリックナイフ
043	モモ・シッソコ	マリ	13	13	14	17	15	15	87	ノンプレッシャー
044	シャビ・アロンソ	スペイン	15	10	17	16	14	15	87	ビッグアーチ
045	ジブリル・シセ	フランス	17	5	15	16	19	14	86	鋭敏な振り足
046	ピーター・クラウチ	イングランド	15	6	15	17	11	12	76	球際のアーティスト
047	フェルナンド・モリエンテス	スペイン	17	6	14	17	13	12	79	ダイビングヘッド
048	フロラン・シナマポンゴル	フランス	15	8	15	11	17	14	80	ウェイクボーダー
049	エドウィン・ファン・デル・サール	オランダ	10	18	15	16	11	10	80	ダイレクトロングフィード
050	ウェズ・ブラウン	イングランド	8	16	11	16	14	14	79	執念のクリア
051	リオ・ファーディナンド	イングランド	11	19	15	18	11	13	87	ボールスティーラー
052	ガリー・ネビル	イングランド	11	14	14	15	15	16	85	牽制するマッチアップ
053	ジョン・オシェイ	アイルランド	10	15	13	15	14	15	82	マルチローラー
054	ミカエル・シルベストル	フランス	11	15	12	17	15	16	86	幅広いカバーリング
055	ダレン・フレッチャー	スコットランド	12	12	14	14	14	16	82	勝利を呼ぶ洞察力
056	ライアン・ギグス	ウェールズ	16	9	18	13	17	15	88	ジャックナイフ
057	パク・チソン	韓国	14	12	15	13	15	19	88	止まることなき激走
058	キーラン・リチャードソン	イングランド	13	9	14	9	18	16	79	トリッキーなドリブル
059	クリスチアーノ・ロナウド	ポルトガル	16	6	18	13	19	14	86	両足を駆使したプレー
060	ルイ・サハ	フランス	18	6	15	16	16	14	85	ライフルショット
061	ポール・スコールズ	イングランド	15	11	15	14	14	17	86	攻撃につなげるディフェンス
062	アラン・スミス	イングランド	16	10	13	15	16	17	87	渾身のタックル
063	ウェイン・ルーニー	イングランド	18	7	18	17	15	14	89	独奏者
064	ルート・ファン・ニステルローイ	オランダ	19	7	16	19	14	16	91	パワーホース
065	シェイ・ギブン	アイルランド	7	18	11	18	12	11	77	最後の砦
066	セレスティン・ババヤロ	ナイジェリア	11	11	13	10	17	17	79	精力的なフリーランニング
067	ジャン・アラン・ブムソン	フランス	7	16	12	20	14	14	83	フルメタルジャケット
068	タイタス・ブランブル	イングランド	6	15	9	19	12	13	74	フルメタルジャケット
069	スティーブン・カー	アイルランド	12	11	14	13	15	14	79	ダウンザライン
070	スティーブン・テイラー	イングランド	8	16	10	17	13	13	77	懸命なカバーリング
071	リー・ボウヤー	イングランド	13	12	14	12	15	17	83	反撃の引き金
072	キーロン・ダイアー	イングランド	13	10	14	11	18	15	81	スピードスター
073	エムレ・ベロゾグル	トルコ	14	10	17	12	16	16	85	高速パス
074	シャルル・ヌゾグビア	フランス	13	8	15	12	16	16	80	独特のリズム
075	スコット・パーカー	イングランド	12	13	14	12	14	16	81	スプレーキッカー
076	ノルベルト・ソラーノ	ペルー	14	9	16	11	16	15	81	変幻自在のクロスボール
077	ショラ・アメオビ	イングランド	16	5	12	17	14	13	77	柔軟なポストプレー
078	アルベルト・ルケ	スペイン	17	7	15	16	16	14	85	ショットオンジエッジ
079	マイケル・オーウェン	イングランド	18	5	15	12	19	12	81	インファイト
080	アラン・シアラー	イングランド	19	6	14	17	12	12	80	無類の決定力
081	グレゴリー・クペ	フランス	7	18	12	16	13	11	77	最後の砦
082	エリック・アビダル	フランス	11	14	12	16	17	15	85	サイドのストッパー
083	クラウディオ・カサッパ	ブラジル	10	18	14	15	12	12	81	圧倒的な包容力
084	クリス	ブラジル	9	18	12	18	13	14	84	ブロッキングロック
085	パトリック・ミュラー	スイス	10	16	14	14	13	14	81	卓越したフィードセンス
086	アンソニー・ルベイエール	フランス	10	15	12	14	16	16	83	カットインを遮る動き
087	ママドゥ・ディアッラ	マリ	11	15	13	15	15	18	87	中盤の鎹
088	ジュニーニョ・ペルナンブカーノ	ブラジル	17	9	19	13	14	15	87	予期せぬ弾道
089	フロラン・マルーダ	フランス	14	8	15	13	16	16	82	機動力あふれるチャンスメイク
090	ベノワ・ペドレッティ	フランス	13	12	14	11	14	17	81	気の利いた攻守サポート
091	チアゴ	ポルトガル	13	11	16	13	14	16	83	緩急自在のパスワーク
092	カリム・ベンゼマ	フランス	15	6	14	15	15	11	76	天性のストライカー
093	ヨン・カリュー	ノルウェー	17	6	15	18	13	15	84	懐の深いボールコントロール
094	フレッジ	ブラジル	18	4	17	16	17	13	85	シュートの達人
095	シドニー・ゴブ	フランス	15	8	14	11	18	16	82	ウィンガーストライカー
096	シルバン・ビルトール	フランス	18	8	15	14	17	15	87	ムービングストライカー
097	ファビアン・バルテズ	フランス	8	17	14	13	14	9	75	ライン裏の番人
098	アンドレ・ルイス・ガルシア	ブラジル	6	16	12	17	9	12	72	譲らない制空権
099	アビブ・ベイ	セネガル	10	15	11	16	14	14	80	サイドのストッパー
100	ボストヤン・セサール	スロベニア	8	17	8	19	9	12	73	巨体を生かした空中戦
101	フレドリク・デウー	フランス	11	16	14	16	9	11	77	リベロ
102	デメトリウス・フェレイラ	ブラジル	11	10	14	12	15	15	77	精力的なフリーランニング
103	タエ・タイオ	ナイジェリア	13	9	13	16	18	16	85	飛翔するオーバーラップ
104	ロリック・サナ	アルバニア	10	14	14	16	12	14	80	鋭角的なタックル
105	ジョゼ・デウフィム	ポルトガル	11	11	12	16	10	14	74	強烈なロングシュート
106	サブリ・ラムーシ	フランス	14	10	17	12	13	15	81	意図を込めたパス
107	サミル・ナスリ	フランス	12	8	17	11	16	15	79	繊細なテクニック
108	ウィルソン・オルマ	ナイジェリア	12	8	14	12	15	16	77	卓越したボディバランス
109	フランク・リベリー	フランス	16	7	18	11	17	15	84	緩急自在のドリブル突破
110	トイフィルー・マウリダ	フランス	15	5	14	17	12	13	76	トリッキーなドリブル
111	ママドゥ・ニアン	セネガル	15	5	11	17	13	14	75	エリア内での勝負強さ
112	ミカエル・パジ	フランス	17	6	12	16	13	13	77	ダイビングヘッド

注目選手・外伝：ヨン・アルネ・リーセ（リバプール）＝左サイドを主戦場にするパワフルなSB。白カードに変更となったが能力値に大きな変化は見られない。
ルイ・サハ（マンチェスター・ユナイテッド）＝同僚のアラン・スミス同様、MF登録での登場となったサハ。しかし、OFFの数値は18と、FWとしても十分通用する数値となっている。

フランク・リベリー

ドイツW杯での活躍が記憶に新しいOMF。2006年のフランス代表チームを作りたい人には欠かせない選手だろう。SPEとTECの数値が高いのも魅力。

ビカシュ・ドラソー

フランス代表経験を持つMF。前作ではA.C.ミランの選手として登場した。今作ではOFFとSTAの数値がアップし、能力値の合計は84になった。

ズデネク・グリゲラ

前作ではSPEの数値が高く、左右のSBをこなせることから、人気を集めたDF。今作ではDEFの数値が上がったので、ストッパーとしても期待できる!?

ジェファーソン・ファルファン

若いながらもPSVのレギュラーとなった、ペルー人FW。前作のカードと比べてOFF数値が2アップし、計算できる白カードFWになった。

ジュリオ・セーザル

トルドからインテルの正GKの座を奪い取ったブラジル人GK。DEF、POWなどGKに必要とされる数値は総じて高い。白GKの定番となるか?

エィドリアン・ムトゥ

アドリアーノ、中田とともにパルマで活躍したルーマニア人FW。白カードに戻ってしまったがSPE、TECの数値は依然としてハイレベル。

NO.	選手名	国籍	OFFENCE	DEFENCE	TECHNIQUE	POWER	SPEED	STAMINA	TOTAL	SKILL
113	リオネル・レティジ	フランス	8	17	9	18	10	8	70	スクリーンセーバー
114	シルバン・アルマン	フランス	9	12	11	17	14	14	77	ユーティリティプレーヤー
115	ベルナール・メンディ	フランス	12	10	12	15	17	15	81	両足から放つクロス
116	ステファン・ピショ	フランス	9	14	9	16	14	14	76	ウィンガーの天敵
117	ダビド・ロゼフナル	チェコ	8	17	12	18	10	14	79	クィックタックル
118	マリオ・ジェペス	コロンビア	9	18	12	18	13	15	85	狡猾至極の守備戦術
119	エドゥアール・シセ	フランス	10	12	12	14	13	15	76	気の利いた攻守サポート
120	ビカシュ・ドラソー	フランス	14	11	16	11	15	17	84	縦軸の連動
121	クリストフ・ランドラン	フランス	11	12	12	9	16	17	77	猛追者
122	モデステ・エンバミ	カメルーン	12	12	12	10	17	18	81	縦軸の連動
123	クリスティアン・ロドリゲス	ウルグアイ	13	9	15	11	14	15	77	周囲を活かす動き
124	ジェローム・ロテン	フランス	13	8	18	13	14	16	82	スクリーンブレイカー
125	ボナベントル・カルー	コートジボアール	15	6	16	16	15	12	80	混沌の転調
126	ファブリス・パンクラト	フランス	14	6	12	17	15	14	78	人間魚雷
127	ペドロ・ミゲル・パウレタ	ポルトガル	19	4	18	13	14	13	81	エレガントなトラップ
128	セルゲイ・セマク	ロシア	13	9	15	12	16	15	80	ユーティリティプレーヤー
129	オリバー・カーン	ドイツ	7	19	9	19	11	9	74	ワンハンドセービング
130	アンドレアス・ゲルリッツ	ドイツ	12	9	12	15	16	14	78	力強いサイド突破
131	バレリアン・イスマエル	フランス	7	17	10	18	14	13	79	ゴール前の城壁
132	フィリップ・ラーム	ドイツ	13	13	14	8	18	16	82	牽制するマッチアップ
133	ルシオ	ブラジル	13	17	13	19	12	17	91	威力絶大な攻撃参加
134	ウィリー・サニョル	フランス	12	14	15	15	15	15	86	広大なクロスレンジ
135	セバスチャン・ダイスラー	ドイツ	15	7	18	14	17	13	84	アーチを描くロングパス
136	マルティン・デミチェリス	アルゼンチン	12	15	15	15	13	16	86	優雅なボールタッチ
137	オーウェン・ハーグリーブス	イングランド	12	12	13	13	15	16	81	機動力あふれるチャンスメイク
138	ハサン・サリハミジッチ	ボスニア・ヘルツェゴビナ	13	10	14	14	15	17	83	精力的なオフザボール
139	メーメット・ショル	ドイツ	16	8	18	9	15	9	75	スラローマー
140	バスチャン・シュバインシュタイガー	ドイツ	15	9	16	14	17	15	86	貫徹するドリブル突破
141	ホセ・パオロ・ゲレーロ	ペルー	17	5	13	16	17	12	80	無類の勝負強さ
142	ロイ・マカーイ	オランダ	18	6	15	17	16	15	87	研ぎ澄まされた得点感覚
143	クラウディオ・ピサーロ	ペルー	18	7	15	15	15	15	85	イメージシンクロ
144	ロケ・サンタクルス	パラグアイ	16	6	16	17	15	13	83	アクロバティックなシュート
145	マールテン・ステケレンブルグ	オランダ	8	16	12	17	9	10	72	ダイレクトロングフィード
146	ウルビー・エマニュエルソン	オランダ	12	8	13	9	16	16	74	積極果敢な攻撃参加
147	ズデネク・グリゲラ	チェコ	12	13	14	13	17	16	85	スピードスターの天敵
148	ヨーン・ヘイティンガ	オランダ	10	17	14	15	14	13	83	リベロ
149	ファンフラン	スペイン	12	10	12	16	15	14	79	リスクチャレンジ
150	トマス・ベルマエレン	ベルギー	10	15	13	13	14	13	78	繊細なビルドアップ
151	オラフ・リンデンベルフ	オランダ	12	9	15	10	12	16	74	展開を読む力
152	ヘドビゲス・マドゥーロ	オランダ	12	15	14	16	14	13	84	鮮やかなボール奪取
153	エドガー・マヌカリアン	アルメニア	13	5	14	8	17	11	68	勇敢な飛び込み
154	ニコラエ・ミテア	ルーマニア	14	5	15	9	18	13	74	鋭敏なカットイン
155	ベスレイ・スネイデル	オランダ	14	9	15	15	16	16	85	両利きの狙撃主
156	ライアン・バベル	オランダ	15	5	14	15	16	13	78	混戦を撃ち抜くシュート
157	アンゲロス・ハリステアス	ギリシャ	15	7	12	18	12	13	77	根を張るポストプレー
158	クラス・ヤン・フンテラール	オランダ	18	5	15	17	15	14	84	孤高のパワーシューター
159	マウロ・ロサレス	アルゼンチン	14	7	15	13	17	15	81	ライン際の覇者
160	マルクス・ローセンベリ	スウェーデン	16	6	13	15	15	12	77	勇敢な飛び込み
161	パトリック・ローデバイクス	オランダ	6	16	10	15	9	9	65	士気を高めるセービング
162	アンドレ・バイーア	ブラジル	9	15	12	13	13	14	76	積極的なプッシュアップ
163	セルジーニョ・フレーネ	オランダ	12	14	14	13	14	15	82	効果的なサイドチェンジ
164	アレクサンドル・エステルンド	スウェーデン	8	13	10	17	15	16	79	スペースを埋める動き
165	パトリック・パーウベ	オランダ	11	15	13	15	12	14	80	抜け目のない飛び出し
166	ロン・フラール	オランダ	7	16	11	16	14	14	78	迅速なリカバリー
167	パスカル・ボスハールト	オランダ	10	14	11	16	13	15	79	エースキラー
168	ジョナサン・デ・グズマン	カナダ	13	9	15	12	15	15	79	ダイレクトプレー
169	ホッサム・ガリ	エジプト	9	14	11	17	14	17	82	豊富な運動量
170	ニッキー・ホフス	オランダ	14	8	15	9	16	13	75	天性のチャンスメイカー
171	セバスティアン・パルド	チリ	12	10	14	12	14	14	76	ピッチの曲者
172	アリ・ブサボーン	モロッコ	14	6	12	17	14	12	75	人間魚雷
173	ロメオ・カステレン	オランダ	14	7	15	15	17	15	83	ウィンガーストライカー
174	サロモン・カルー	コートジボアール	17	4	14	15	17	13	80	球際のアーティスト
175	ディルク・カイト	オランダ	18	7	13	17	13	17	85	シャドーコントローラー
176	ティム・フィンケン	オランダ	13	7	15	7	15	12	69	躍動的なドリブル突破
177	ゴメス	ブラジル	8	17	12	15	12	11	75	最後方のプレーメイカー
178	アレックス	ブラジル	11	18	12	19	12	13	85	エースキラー
179	マイケル・ボール	イングランド	10	12	11	14	15	14	76	ロングスロー
180	ミカエル・ラメイ	オランダ	8	15	11	14	13	13	74	真実の眼光
181	アンドレ・オーイエル	オランダ	9	17	13	14	14	14	81	柔軟な守備戦術
182	ミカエル・ライツィハー	オランダ	10	15	13	14	15	14	81	スペースを埋める動き
183	イブラヒム・アフェライ	オランダ	14	8	17	13	15	13	80	サッカー頭脳
184	フィリップ・コク	オランダ	13	14	15	14	14	17	87	攻守を司る動き
185	テオ・ルシウス	オランダ	9	12	12	15	12	14	74	サイドの職人
186	ティミー・シモンズ	ベルギー	9	15	12	16	13	17	82	飛び出しを封じる動き
187	ミカ・バイリネン	フィンランド	13	8	13	15	15	14	78	ビッグバン
188	ダマーカス・ビーズリー	アメリカ	14	9	13	11	18	16	81	ランダムランニング
189	ジェイソン・クリナ	オーストラリア	10	14	12	14	14	17	81	ピッチの戦術家
190	ジェファーソン・ファルファン	ペルー	18	7	16	13	16	15	85	危険な反転
191	アルーナ・コネ	コートジボアール	16	6	16	14	17	13	82	スティッキードリブル
192	ヤン・フェネホール・オフ・ヘッセリンク	オランダ	17	6	14	19	10	14	80	努力する才能
193	ジュリオ・セーザル	ブラジル	8	18	12	15	13	11	77	クロスセーバー
194	イバン・ラミロ・コルドバ	コロンビア	9	18	12	14	18	15	86	闘志剥き出しのディフェンス
195	ジュゼッペ・ファバッリ	イタリア	10	15	13	14	13	12	77	ライン際の番人
196	マルコ・マテラッツィ	イタリア	10	17	12	19	12	13	83	パワーブレイカー
197	ワルター・サムエル	アルゼンチン	9	19	13	18	14	15	88	ギャップを埋める動き
198	ハビエル・アデマール・サネッティ	アルゼンチン	13	14	16	15	17	16	91	威力絶大な攻撃参加
199	エステバン・マティアス・カンビアッソ	アルゼンチン	12	14	14	14	14	18	86	影の演出家
200	ルイス・フィーゴ	ポルトガル	17	7	19	14	13	14	84	トリックスラローム
201	ダビド・マルセロ・ピサーロ	チリ	15	9	17	12	16	16	85	天才的なボールキープ
202	サンティアゴ・ソラーリ	アルゼンチン	14	7	17	13	16	11	78	精確なボールタッチ
203	デヤン・スタンコビッチ	セルビア・モンテネグロ	16	12	17	14	16	16	91	高い戦術意識
204	ファン・セバスティアン・ベーロン	アルゼンチン	15	10	19	17	12	15	88	敵陣を縫うドリブル
205	アドリアーノ	ブラジル	17	5	15	20	16	14	87	ショータイム
206	フリオ・リカルド・クルス	アルゼンチン	17	8	15	18	12	15	85	ブレの無いポストプレー
207	オバフェミ・アキン・ウンミ・マルティンス	ナイジェリア	16	5	13	14	20	14	82	スカイハイ
208	アルバロ・レコバ	ウルグアイ	18	5	19	15	18	12	87	変速ギア
209	ジャンルイジ・ブッフォン	イタリア	8	20	13	18	14	10	83	周囲に与える安心感
210	ファビオ・カンナバロ	イタリア	8	20	12	18	15	15	88	確信のカバーリング
211	ジョルジョ・キエッリーニ	イタリア	13	12	10	17	14	16	82	パワフルレフティ
212	ロベルト・コバチ	クロアチア	9	18	12	16	14	13	82	カバーリングの達人
213	リリアン・テュラム	フランス	10	19	14	18	15	15	91	守備のハンター
214	ジャンルカ・ザンブロッタ	イタリア	13	14	14	15	17	17	90	広大な守備範囲
215	マヌエレ・ブラージ	イタリア	11	14	13	14	14	15	81	中盤のストッパー
216	マウロ・ヘルマン・カモラネージ	イタリア	14	12	16	14	16	16	88	鋭敏なカットイン
217	エメルソン	ブラジル	14	15	15	15	14	18	91	リスクカッター
218	ジュリアーノ・ジャンニケッダ	イタリア	8	14	13	14	13	18	80	猛追者
219	パベル・ネドベド	チェコ	16	12	16	15	16	18	93	仲間に伝える闘志
220	パトリック・ビエラ	フランス	13	17	14	19	15	16	94	不敗の対人戦
221	アレッサンドロ・デル・ピエロ	イタリア	18	7	19	13	14	14	85	至高の輝き
222	ズラタン・イブラヒモビッチ	スウェーデン	16	6	18	19	14	14	87	最前線の司令塔
223	エィドリアン・ムトゥ	ルーマニア	17	6	17	13	18	12	83	瞬殺の仕事師
224	ダビド・トレゼゲ	フランス	19	5	16	17	16	14	87	研ぎ澄まされた集中力

WCCF サポーターズハウス

注目選手・外伝: サンティアゴ・ソラーリ(インテル)=アルゼンチン出身のサイドアタッカー。STAの数値は心細いが、TEC、SPEの数値は高い。U-5で活躍するか!?
ジョルジョ・キエッリーニ(ユベントス)=リボルノ出身の左SB。全体的に数値は高いが、中でも目を引くのがPOW。そう簡単には当たり負けしないパワフルなプレイが期待できそうだ。

セルジーニョ

左サイドを主戦場にする俊足ウィング。今作からFW登録となった。数値的に、STAが大幅にアップしたことに注目。1試合通して使えそうだ。

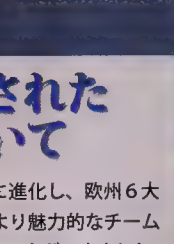
シャバニ・ノンダ

フランスリーグ得点王の経験を持つ、コンゴ民主共和国出身のストライカー。白カードながらOFFが17とFWとしては申し分無い。STAが低いのが欠点か？

マルク・ファン・ボメル

PSVから移籍してきた、オランダ人CH。DEFは下がったがSPEとSTAがアップ。白カードながら、能力値の合計は85とトップクラス。

リカルド・オリベイラ

ベティスのチャンピオンズリーグ出場に貢献した、ブラジル人FW。白カードだがOFFが18と高く、加えてTEC、POW、SPEが16というのも黒カード並み。

カード化された選手について

このたびWCCFはさらに進化し、欧州6大リーグを題材とした、より魅力的なチーム及び選手を取りそろえることができました。私自身、本作のカードを初めて手にした瞬間、格段にアップしたそのカードの魅力に感動しました。WCCFに賛同してくださったクラブと選手の方々に、感謝の気持ちでいっぱいです。しかしながら、前作のリリース直後より粘り強く交渉をし続けたにもかかわらず、一部チームや選手のライセンスを取得できませんでした。皆さんのご支援がある限り、WCCFをより魅力的な作品にするべく努力し続けますので、今後とも、WCCFをよろしくお願いいたします。

WCCFシリーズ　プロデューサー
土屋 淳一

NO.	選手名	国籍	OFFENCE	DEFENCE	TECHNIQUE	POWER	SPEED	STAMINA	TOTAL	SKILL
225	ジダ	ブラジル	8	18	11	18	13	10	78	折れることなき精神力
226	カフー	ブラジル	14	14	14	13	16	16	87	スピンギア
227	マレク・ヤンクロフスキ	チェコ	14	10	14	15	16	16	85	抜群の心肺機能
228	パオロ・マルディーニ	イタリア	9	20	13	16	12	12	82	挟撃
229	アレッサンドロ・ネスタ	イタリア	10	20	12	18	14	16	90	挟撃
230	ヤープ・スタム	オランダ	10	19	13	20	12	13	87	鉄仮面
231	マッシモ・アンブロジーニ	イタリア	12	13	13	14	12	15	79	堅実なレジスタ
232	ジェンナーロ・イバン・ガットゥーゾ	イタリア	12	14	13	16	13	19	87	ピッチの侠雄
233	アンドレア・ピルロ	イタリア	14	12	19	12	12	15	84	予期せぬ弾道
234	ルイ・コスタ	ポルトガル	15	9	18	12	11	13	78	即興のアーティスト
235	クラレンス・セードルフ	オランダ	14	14	16	16	15	16	91	意表をつくラストパス
236	アルベルト・ジラルディーノ	イタリア	18	6	15	17	15	15	86	ダイナミックレシーバー
237	フィリッポ・インザーギ	イタリア	20	3	14	10	18	12	77	ゴールの嗅覚
238	カカ	ブラジル	17	8	19	14	19	16	93	地を這う弾道
239	アンドリー・シェフチェンコ	ウクライナ	20	7	16	17	18	16	94	光速ドリブル
240	セルジーニョ	ブラジル	14	10	14	10	18	15	81	ダイアゴナルラン
241	ジャンルカ・クルチ	イタリア	6	16	9	18	9	9	67	シュートストッパー
242	チェザーレ・ボボ	イタリア	10	14	13	17	12	13	79	鋭角的なタックル
243	クリスティアン・キブ	ルーマニア	11	18	15	15	15	14	88	冴え渡るインターセプト
244	レアンドロ・ダミアン・クフレ	アルゼンチン	10	15	13	15	14	14	81	ラインの防衛者
245	サミュエル・オセイ・クフォー	ガーナ	9	17	12	16	15	12	81	最終ラインの牽引者
246	フィリップ・メシェ	フランス	8	18	13	17	13	14	83	危機察知能力
247	クリスティアン・パヌッチ	イタリア	12	15	14	14	14	14	83	落ち着いたマンツーマン
248	アルベルト・アクィラーニ	イタリア	15	10	15	12	14	16	82	天才的なポジショニング
249	ダニエレ・デ・ロッシ	イタリア	14	13	16	15	16	15	89	ランダムランニング
250	フサイン・ハーリヤ	モロッコ	9	12	11	15	15	16	78	鋭角的なタックル
251	マンシーニ	ブラジル	16	9	15	14	16	16	86	幅広い攻撃参加
252	シモーネ・ペロッタ	イタリア	14	13	13	16	15	18	89	噛み付くようなタックル
253	ホドリゴ・タッデイ	ブラジル	14	8	15	11	16	17	81	貪欲なシュート意識
254	ビンチェンツォ・モンテッラ	イタリア	18	5	16	13	16	12	80	スペーススナッチャー
255	シャバニ・ノンダ	コンゴ民主共和国	17	5	13	16	14	11	76	強引な突破
256	フランチェスコ・トッティ	イタリア	18	8	18	18	16	16	94	一刀両断
257	モルガン・デ・サンクティス	イタリア	7	17	10	18	13	10	75	勇敢なセービング
258	バレーリオ・ベルトット	イタリア	8	17	12	14	12	13	76	ピッチの戦術家
259	フェリペ	ブラジル	8	16	13	14	15	14	80	揺ぎの無いメンタリティ
260	チェザーレ・ナターリ	イタリア	8	17	10	18	11	13	77	ヘッドコントローラー
261	ロベルト・ネストル・センシーニ	アルゼンチン	8	18	14	13	8	11	72	最終ラインの牽引者
262	ロベルト・バローニオ	イタリア	12	11	15	12	13	15	78	急所を突くロングパス
263	バンサン・カンデラ	フランス	11	12	14	13	15	15	80	幅広いカバーリング
264	スレイ・ムンタリ	ガーナ	13	11	13	13	16	17	83	ダイナミックダイナモ
265	クリスティアン・オボード	ナイジェリア	13	11	14	14	15	16	83	ブルファイティング
266	ジャンピエロ・ピンツィ	イタリア	11	13	13	13	14	16	80	拘束する動き
267	ビジガウ	ポルトガル	11	13	11	17	12	14	78	鋼のような肉体
268	ダミアーノ・ゼノーニ	イタリア	12	12	14	12	15	16	81	ライン際の覇者
269	パウロ・ビトール・バレット	ブラジル	14	5	16	8	17	14	74	鮮やかな切り返し
270	アントニオ・ディ・ナターレ	イタリア	15	6	16	13	17	15	82	瞬間のイマジネーション
271	ビンチェンツォ・イアクィンタ	イタリア	17	6	14	17	14	14	82	湧き出る闘志
272	ファウスト・ロッシーニ	イタリア	14	5	13	17	11	13	73	根を張るポストプレー
273	ビクトル・バルデス・アリバス	スペイン	8	18	13	16	14	12	81	ライン裏の番人
274	ベレッチ	ブラジル	12	13	14	16	16	15	86	ウィンガーの天敵
275	ラファエル・マルケス	メキシコ	12	17	15	14	14	16	88	アンカーマン
276	オレゲール・プレサス・レノム	スペイン	11	16	12	15	14	14	82	強力なフィジカルコンタクト
277	カルレス・プジョル・サフォルカダ	スペイン	10	18	13	17	16	18	92	鉄の統率力
278	ジオバンニ・ファン・ブロンクホルスト	オランダ	14	13	16	12	16	15	86	高い戦術意識
279	デコ	ポルトガル	16	13	18	14	15	17	93	神秘のトライアングル
280	エジミウソン	ブラジル	11	16	14	16	14	14	85	シャットダウン
281	アンドレス・イニエスタ・ルジャン	スペイン	15	10	18	11	15	16	85	迅速なスペース進出
282	マルク・ファン・ボメル	オランダ	13	11	15	16	14	16	85	展開を読む力
283	シャビ・エルナンデス・クレウス	スペイン	16	11	18	12	15	16	88	全璧な軌道
284	サミュエル・エトー・フィルズ	カメルーン	19	9	15	14	20	17	94	神秘のトライアングル
285	ルドビク・ジュリ	フランス	17	8	17	13	18	15	88	攻撃の加速装置
286	ヘンリク・ラーション	スウェーデン	19	7	16	16	15	14	87	熟練の洞察力
287	リオネル・メッシ	アルゼンチン	17	8	17	11	19	15	87	影をも踏ませぬドリブル
288	ロナウジーニョ	ブラジル	18	8	20	14	18	18	96	神秘のトライアングル
289	アントニオ・ドブラス	スペイン	5	17	10	16	13	10	71	危機を救う英断
290	ファニート・グティエレス	スペイン	8	17	12	16	14	15	82	ホークアイ
291	オスカル・ロペス	スペイン	11	12	14	12	14	14	77	積極的なディフェンス
292	メッリ	スペイン	9	15	12	14	15	14	79	気の利いた攻守サポート
293	ダビド・リバス	スペイン	9	16	11	17	10	13	76	対空砲台
294	ミゲル・アンヘル・ロサーノ	スペイン	12	10	12	16	12	14	76	パワフルなミドルシュート
295	アルス・ガルシア	スペイン	10	14	12	15	14	17	82	アンチビルド
296	マルコス・アスンソン	ブラジル	13	13	14	15	12	16	83	絶妙な横への展開
297	カピ	スペイン	13	11	17	10	13	15	79	懸命なリカバリー
298	エドゥ	ブラジル	15	7	15	14	15	15	81	ダイレクトパス
299	フェルナンド・フェルナンデス	スペイン	14	7	14	12	14	15	76	天性のフリーマン
300	アルベルト・リベラ	スペイン	13	9	15	10	16	14	77	生粋の演出家
301	ホアキン・サンチェス	スペイン	16	8	17	14	18	15	88	情熱のドリブル
302	フェルナンド・バレラ	スペイン	12	10	15	14	16	14	81	敵陣を縫うドリブル
303	リカルド・オリベイラ	ブラジル	18	4	16	16	16	12	82	ワンタッチストライカー
304	シスコ・ムニョス	スペイン	15	5	15	9	17	12	73	スーパーサブ
305	ホセ・サンティアゴ・カニサレス・ルイス	スペイン	8	19	13	16	13	12	81	シールドメイカー
306	ロベルト・ファビアン・アジャラ	アルゼンチン	9	19	12	17	14	13	84	ピッチのカリスマ
307	マルコ・カネイラ	ポルトガル	10	15	13	15	14	16	83	折れることなき精神力
308	カルロス・マルチェナ・ロペス	スペイン	11	17	15	14	14	14	85	卓越したフィードセンス
309	ルイス・ミゲウ	ポルトガル	12	13	13	15	17	15	85	スプリングリターン
310	エミリアーノ・モレッティ	イタリア	11	15	13	15	15	14	83	機を心得たオーバーラップ
311	ダビド・アルベルダ・アリケス	スペイン	11	16	14	16	14	18	89	連携を促す動き
312	ラウール・アルビオル	スペイン	10	16	13	16	15	15	85	中盤のストッパー
313	ファビオ・アウレリオ	ブラジル	13	10	15	14	15	14	81	パワフルなミドルシュート
314	ルーベン・バラハ・ベガス	スペイン	14	13	14	17	13	17	88	ビッグバン
315	フランシスコ・ルフェテ	スペイン	13	8	15	13	15	14	78	執念のサイド突破
316	ビセンテ・ロドリゲス・ギジェン	スペイン	16	10	17	14	18	14	89	悪魔の三重奏
317	パブロ・セザル・アイマール	アルゼンチン	17	8	19	12	17	15	88	悪魔の三重奏
318	パトリック・クライフェルト	オランダ	17	4	16	18	13	12	80	刹那の覚醒
319	ミゲル・アンヘル・フェレル・ミスタ	スペイン	17	6	14	16	13	14	80	勝利への執念
320	ダビド・ビージャ	スペイン	19	6	16	13	18	15	87	悪魔の三重奏
321	セバスティアン・ビエラ	ウルグアイ	8	16	11	16	11	11	73	ネバーマインド
322	キケ・アルバレス	スペイン	8	17	13	14	14	16	82	プレッシングの防衛者
323	ロドルフォ・アルアバレーナ	アルゼンチン	12	13	14	12	15	16	82	抜群の安定感
324	ファン・マヌエル・ペーニャ	ブラジル1	7	16	11	15	14	16	79	闘志剥き出しのディフェンス
325	ゴンサロ・ロドリゲス	アルゼンチン	9	18	11	16	15	14	83	執念のクリア
326	ハビ・ベンタ	スペイン	11	14	11	14	15	16	81	ライン際の番人
327	サンティアゴ・ゴンサレス	スペイン	12	8	17	7	16	14	74	決定的なミドルパス
328	ホシコ	スペイン	10	14	13	13	13	18	81	抜け目のないディレイ
329	ファン・ロマン・リケルメ	アルゼンチン	18	4	20	16	10	14	82	勝利のタクト
330	マルコス・セナ	スペイン	13	13	14	13	15	18	86	中盤の鎹
331	ファン・パブロ・ソリン	アルゼンチン	14	13	13	15	16	19	90	マルチワーカー
332	アレッシオ・タッキナルディ	イタリア	12	14	14	16	12	16	84	リズムリーダー
333	ディエゴ・フォルラン	ウルグアイ	18	7	15	14	17	17	88	シューティングスター
334	ギジェルモ・フランコ	メキシコ	17	5	15	15	14	13	79	幻惑するステップ
335	アントニオ・グアイレ	スペイン	13	8	14	11	16	15	77	パスを呼ぶ動き
336	ホセ・マリ	スペイン	16	7	16	15	15	15	84	怒濤のチェイシング

WCCF サポーターズハウス **専用バインダー発売決定！**：WCCF EC 2005-2006専用のカードバインダーの発売が早くも決定した。発売は10月下旬で、価格は6500円（税込み）。現在セガダイレクト（http://segadirect.jp/）にて予約を受付中だ。今回のバインダーは、レアカード、イタリア＆フランス、スペイン＆オランダ、イングランド＆ドイツの計4冊セットとなっているぞ！

待望の新カード、投入決定！

機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー™

これまでにもバージョンアップを重ねてきた『GCB』。ここにきて大幅な変化を遂げることが判明した！　一部のカードのパラメーターを刷新し出典作を多数追加、新機体や新キャラクターなどが増えるのだ！　『GCB』の次なるステップはいかなるものか？

Text：田渕健康

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー Ver.2.01
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：カードバトル
■操作方法：フラットパネル＋トラックボール＋5ボタン
■発売日：2006年秋予定
■使用基板：Chihiro

MECHANIC
RGM-79SP ジム・スナイパーII

MS-06FZ ザクII改

戦線拡大！ さらに広がるGCBの世界！

「機動戦士ガンダム」の舞台となった"一年戦争"。圧倒的な密度と細緻なディテールで史実同様の厚みを有している一年戦争には、幾多の戦士たちと名機が登場する。

今回バージョンアップを遂げる『GCB』の目玉は、新登場となる数々のニューカードたち！　カリスマ的存在感を誇るOVAの名作「機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争」をはじめ、過去にゲームとして発表されたガンダムアナザーストーリーからも続々と参戦決定！

システムは「Ver.2.00」と同様だが、これまで排出されていたカードのパラメーターも、一部が変更されることが判明した。現在排出中のカードでもパラメーターの異なる新たなカードと同一として認識されるが、中には排出されなくなるカード、あるいは同名でも能力・性質が大きく変わる実質的な別カードもある（その場合、新カードと旧カードは別物として認識される）。ここは新カードを手に入れて、新鮮な気持ちで戦いに臨みたいところだ！

CHARACTER
クリスチーナ・マッケンジー

クリスチーナ・マッケンジー

「0080 ポケットの中の戦争」を代表するパイロットの一人で、愛称はクリス。サイド6・リボーコロニーの出身で、北極基地から運び込まれたアレックスのテストパイロットを務める。カードの情報ではパイロットとしての適正は"B"と決して高くないものの、特殊能力を二つも有しているゆえ、そのポテンシャルはかなり高いかも？

ビーム・ライフル

シールド

リボーコロニーでテストを行なっていたニュータイプ専用機。専用のライフル、シールドなどの兵装を有し、腕部内蔵ガトリングガンは脅威の破壊力！

RX-78NT-1 アレックス

MECHANIC
RX-78NT-1 アレックス

「機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争」をはじめ、数々のサイドストーリーがGCBの戦いに参戦！

GCB作戦書 全国民待望のニューカードが発表され、俄然ニューバージョンへの期待が高まる今日このごろ。今回発表した参入作品がすべてではない模様。ほかにも、さまざまなガンダム関連作品から新カードが登場してくる予定だ。原作では叶わなかった【RX-78 NT-1 アレックス】に【アムロ・レイ】が搭乗したらどうなるのやら……などというドリームが、ついに実現可能に！

『Ver.2.01』の中核!?
機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争

一人の少年の目を通し、非戦闘員の視点から一年戦争を描いた本作。ドラマ性だけでなく、メカニックの描写でも高いクオリティーを誇っている！

[illegible]

バーナード・ワイズマン

[illegible]

MS-18E ケンプファー

見逃せないのが「ポケ戦」に登場した数々の名機たち。連邦はジムのバリエーション機、ジオンはリック・ドムII（ツヴァイ）など、統合整備計画後の機体が続々と出撃する見込みだ！

RGM-79D ジム寒冷地仕様

MS-09R-2 リック・ドムII

ショットガン

戦争が日常を蝕むとき、少年は歴史の目撃者となる

連邦の北極基地で秘密裏に開発していたアレックスを追って、リボーコロニーへ潜入したジオンの特殊部隊・サイクロプス隊。その新人であるバーニィと、リボーコロニーで暮らす小学生・アルとの交流を主軸に、等身大の一年戦争が描かれていく。

少女の魂が戦場の蒼き戦慄を呼ぶ

機動戦士ガンダム外伝 戦慄のブルー

一年戦争終盤に、ジオンの科学者クルスト・モーゼス博士が開発した"EXAM"。それは、人為的にニュータイプの戦闘能力を引き出せる画期的なシステムであった。しかし、モーゼス博士はシステムの設計図を持って連邦へと亡命。それを追ってきたニムバス・シュータゼンが駆るEXAM搭載機イフリート改と、迎え撃つモルモット隊所属のユウ・カジマとの死闘を描く。

セガサターンにて発表されたFPS形式の3部作で、練りこまれたストーリーは高い評価を得た。

CHARACTER
フィリップ・ヒューズ

連邦軍実験部隊「モルモット隊」に所属するフィリップ。ブルー・ディスティニーに搭乗するユウをサポートして、数々の戦いに参加する。

細菌兵器アスタロスを追え！

機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…

コロニー落としにより甚大な被害を受けた地・オーストラリアを舞台に繰り広げられた激戦を描いた外伝的ストーリー。連邦のMS小隊ホワイト・ディンゴと、ジオンのエースパイロット"荒野の迅雷"ヴィッシュ・ドナヒューとの戦いを主軸にして物語は進む。ドリームキャストで発表されたFPS形式の作品で、小隊単位での戦いのコントロールや、リアル志向で描かれた局地戦の様相などが好評を博す。終盤では、細菌兵器アスタロスを巡った緊迫のドラマが展開される。

MECHANIC
RX-77D ガンキャノン量産型（ホワイト・ディンゴ隊仕様）

後半で配備されるホワイト・ディンゴ用のガンキャノン量産型。それまではジム&ジム・キャノンでジオンの脅威のメカニズムと戦うことを強いられたのだ。

見参！ 闇夜のフェンリル隊

ジオニックフロント 機動戦士ガンダム0079

ジオン側からの視点で一年戦争を描いた作品で、PS2にて発表されたリアルタイムシミュレーションゲーム。ジオンの地球降下作戦時に結成されたMS部隊「闇夜のフェンリル隊」が、ニューヤーク攻防戦、オデッサ、ジャブロー、そしてアフリカ戦線などを転戦していく軌跡が描かれる。個性豊かなフェンリル隊の面々と、連邦の砲戦士官・エイガー少尉が駆るガンダム6号機――マドロックとの激闘が最大の見どころ。その戦いは「GCB」でも再現されるか!?

ゲラート・シュマイザー

闇夜のフェンリル隊を組織、指揮するゲラート少佐。元はMS乗りであったが、ブリティッシュ作戦で視神経を痛め、指揮官として前線に立つことに。

GCB作戦書 上記の作品で登場する"ホワイト・ディンゴ"（通称・ディンゴ三兄弟）や"闇夜のフェンリル隊"などは個性豊かな面々がそろっているので、新規参入に驚喜した方も多いのでは!? 特にフェンリル隊にはキレイどころも多数在籍しているため、現在はオヤジ率が高いジオン勢には、だれがキャラクターカードとして登場するかにも期待がかかるところだ！

カスタムカードや既存の機体にも変化が!?

初登場のニューカードに注目しがちだが、既存のカードにも新たな能力が加えられたものがいることが判明した！　その動向やいかに!?

戦い方の幅を広げる未知のカスタムカード

[illegible]なった。しかし、ユニットの重要なサポート[illegible]であるカスタムカードにも、新カードが用意[illegible]いること が判明したのだ！

用意されるカスタムカードは、もちろん新規[illegible]ており、新登場のカードを組み合わせて使うと、[illegible]原作の戦い方を反映したユニットに仕上げることができると予想される。

もちろん、すでに登場済みの作品を題材としたカスタムカードも追加投入される予定で、今回掲載した【ゲリラ作戦】は、「第08MS小隊」の作中で多々見られた作戦行動が元になっているのだ。原作の中でキャラクターが見せた行動、作戦などが新たなカスタムカードとなって投入[illegible]る人はいろいろと想像してみるのも面白い。

なお、カスタムカードの中には排出停止になるものが存在するが、基本的にニューバージョ[illegible]

CUSTOM
ゲリラ作戦

【[illegible]】（[illegible]）
ゲーム開始後、敵機から自機が見えなくなる。
但し、機雷等の障害物や敵の攻撃エリアに接触したり、敵を攻撃エリアに捉えると効果が消滅する。

[illegible]に発表された新カスタムカードの【ゲリラ作[illegible]く使えば、相手に強烈な奇襲を仕掛けられる[illegible]エリアにサーチされないように、巧妙な[illegible]だ。どちらかというと防御向きのカー[illegible]

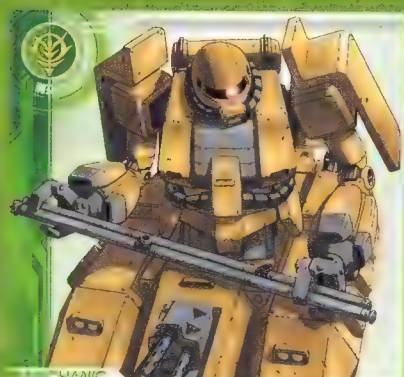
キシリア・ザビ
射撃　格闘　回避　覚醒
しらみつぶしにせい！
適性　パイロット　艦長
コスト 150

MS-06V ザクタンク
HP　機動　防御　出力
バリケード作成
コスト 50

キャラクターたちに大きな変化が!?

『Ver.2.01』で排出される一部のカードは絵柄が異なるものが用意されるため、キャラクターカードもこれまでとは違った表情を楽しむことができる。「コンスコンなんか、開幕椅子からズリ落ちてたからなあ……」などと思っていた方、今度はもっと凛々しいコンスコン少将を拝める……かも……しれない。

絵柄だけでなく、一部のキャラクターカードは能力も大きく変わっている。基本的な能力の見直しから、新たな特殊能力の付与まで、全く新しいカードとして登場しているものもあるのだ。

今回発表されたキャラクターカードの一人、【キシリア・ザビ】はレアリティーがUC（アンコモン）からレアへと変化。UC時のコストは115だったのが、大幅増加の150へ！　能力値自体には変化は見られないが、新たに付与された特殊能力「しらみつぶしにせい！」が、コスト上昇分の威力を誇っているのだろうか!?

新能力を得たメカニックカードも！

既存のメカニックカードの中にも絵柄が刷新される機体があるわけだが、これらのカードも各能力値の見直しが行なわれている。

そして要注目なのが、各カードに新たに付与されている特殊能力！　これまでも【マグネット・コーティング】や【ロングレンジ・スコープ】などの特殊能力を有したメカニックカードが存在したが、ニューバージョンで特殊能力を有したメカニックがさらに増加しそうなのだ。

[illegible]【ザクタンク】[illegible]敵からの攻撃を遮断し、接触した敵にスタン効果を与える「バリケード作成」なる特殊行動を備えている。これまで戦闘要員としてデッキに組み込むことが少なかった低コスト機体も、特殊能力次第では重要な戦[illegible]上昇したというわけだ！　各メカニックカードに新追加される特殊能力は、ニューバージョンの台風の目になることは間違い無い。

これまでの常識を覆す『Ver.2.01』仕様のカード群!!

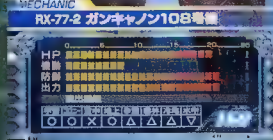
GCB作戦書　[illegible]コストになって帰ってきた【キシリア・ザビ】。「しらみつぶしにせい!」はア・バオア・クー戦にて言い放ったセリフが元になっている。高コストに見合う特殊能力に仕上がっていそうで楽しみである!　ほかにも、ザビ家の皆様方はほとんどが排出停止もしくは別カード扱いとなるが、新たなレアリティーを有して帰ってくるのか!?　……三男のサスロ・ザビも帰ってきたりして。

『Ver2.01』移行による排出停止／別カード扱いになるカード

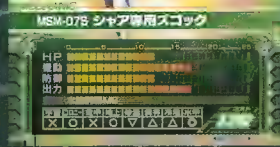
出会いあれば別れあり。『Ver2.01』移行に伴って、既存のカードの一部は排出停止になってしまうことが決定した。

お別れとなってしまうカードは下記の通り。しかし、ニューバージョンでもこれらのカードは引き続き使用することができるので、「これまでの資産が無駄になるの？」という心配は無用なのだ。

なお、前述の通り下記のカードにはレアリティーが変更されるものや、能力が変更されて再登場するが、旧カードは旧カードとして認識されるものが含まれている。今の性能・仕様のカードとしては排出停止、ということだ。「イラストと能力が変更されたカードは、別カードとして認識される」と覚えておいていいだろう。『Ver2.01』稼働までまだ時間があるので、手に入れておきたいものがあれば、ゲーセンでラストスパートをかけてみるのがいいだろう。

MECHANIC RX-77-2 ガンキャノン108号機

せっかく性能が上がって評価が高まった矢先に排出停止となる【ガンキャノン108号機】と【ガンキャノン109号機】。ニューバージョンでも安定した強さを見せそうなので、ぜひともそろえておきたいメカニックカードの一つだ。

何と、【シャア専用ザク】を除く一連の赤い機体が排出停止に！（新カードとして出る機体もある）。すべて"使える"機体だったゆえ、ジオン側には少なからず衝撃か!? ちなみに【シャア専用ズゴック】、【アプサラスⅡ】などは完全に排出されなくなるとのこと。

MSM-07S シャア専用ズゴック

キシリア・ザビ

UC版【キシリア・ザビ】は排出停止になるが、前ページで紹介しているように、今度は新たにレア版として登場！UC版は引き続き使えるので、デッキの構成に合わせて使い分けよう。もちろん同一人物なので、UCとレアを同一デッキに組み込むことはできない。

『Ver2.01』で排出されなくなる&別カード扱いになるカード 全120枚リスト

通し番号	所属	レアリティー	カード名
C1-0004	連邦	C	リュウ・ホセイ
C1-0006	連邦	RARE	ブライト・ノア
C1-0009	連邦	UC	スレッガー・ロウ
C1-0010	連邦	C	フラウ・ボゥ
C1-0020	連邦	C	リード
C1-0021	連邦	UC	パオロ・カシアス
C1-0023	連邦	C	モスク・ハン
C1-0026	連邦	UC	ティアンム
C1-0029	連邦	C	シン
C1-0036	連邦	C	ロン・コウ
C1-0047	連邦	C	エレドア・マシス
C1-0051	連邦	C	ロブ
C1-0052	連邦	C	サリー
C1-0053	連邦	C	イーサン・ライヤー
C2-0005	ジオン	UC	キシリア・ザビ
C2-0006	ジオン	UC	ガルマ・ザビ
C2-0007	ジオン	UC	ドズル・ザビ
C2-0009	ジオン	RARE	デギン・ザビ
C2-0013	ジオン	C	コズン・グラハム
C2-0020	ジオン	C	シムス・アル・バハロフ
C2-0024	ジオン	C	キャリオカ
C2-0029	ジオン	C	スレンダー
C2-0032	ジオン	C	アカハナ
C2-0037	ジオン	C	ミハル・ラトキエ
C2-0042	ジオン	C	トワニング
C2-0046	ジオン	C	ジェラルド・サカイ
C2-0047	ジオン	UC	トーマス・クルツ
C2-0050	ジオン	C	マサヤ・ナカガワ
C2-0051	ジオン	UC	ロイ・グリンウッド
C2-0052	ジオン	C	ギャビー・ハザード
C2-0057	ジオン	UC	ユーリ・ケラーネ
C2-0058	ジオン	C	シンシア
C2-0060	ジオン	C	アス
C2-0062	ジオン	C	ボーン・アブスト
C2-0063	ジオン	C	マサド
ME-0006	連邦	UC	ガンキャノン108号機
ME-0007	連邦	UC	ガンキャノン109号機
ME-0010	連邦	C	Gブル
ME-0014	連邦	C	ボール
ME-0015	連邦	C	コア・ファイター
ME-0017	連邦	UC	コア・ブースター005号機
ME-0018	連邦	UC	コア・ブースター006号機
ME-0020	連邦	C	TINコッド
ME-0025	連邦	C	ファンファン
ME-0026	連邦	C	ディッシュ
ME-0028	連邦	C	61式戦車
ME-0029	連邦	C	ミサイル・ランチャー・バギー
ME-0032	連邦	RARE	フルアーマー・ガンダム
ME-0036	連邦	UC	ガンキャノン重装型(ビーム砲換装タイプ)
ME-0039	連邦	C	ジム先行量産型
ME-0043	連邦	UC	ジム・キャノン(リド・ウォルフ専用機)
ME-0050	連邦	UC	ジム(指揮官用)
ME-0052	連邦	UC	ジム(バズーカ装備仕様)
ME-0054	連邦	C	陸戦型ガンダム(シールド未装備仕様)
ME-0059	連邦	C	ガンダムEz8(シールド未装備仕様)
ME-0062	連邦	UC	初期型ジム
ME-0064	連邦	C	陸戦型ジム(シールド未装備仕様)
ME-0065	連邦	UC	陸戦型ジム・スナイパー
ME-0067	連邦	UC	ボールK型
ME-0069	連邦	C	ホバー・トラック
ME-0070	連邦	C	ホバー・トラック(降下パック仕様)
MZ-0001	ジオン	C	ザクⅡ
MZ-0005	ジオン	RARE	グフ(ランバ・ラル専用機)
MZ-0007	ジオン	RARE	ドム(黒い三連星専用機)
MZ-0009	ジオン	UC	ゲルググ
MZ-0010	ジオン	RARE	シャア専用ゲルググ
MZ-0013	ジオン	C	ズゴック
MZ-0014	ジオン	RARE	シャア専用ズゴック
MZ-0027	ジオン	C	ドップ(ガルマ・ザビ専用機)
MZ-0028	ジオン	C	ルッグン
MZ-0031	ジオン	C	マゼラ・アタック
MZ-0033	ジオン	UC	ザクⅠ(ランバ・ラル専用機)
MZ-0034	ジオン	UC	ザクⅠ(黒い三連星専用機)
MZ-0035	ジオン	UC	ザクⅡF型(シン・マツナガ専用機)
MZ-0036	ジオン	C	ザクⅡS型
MZ-0043	ジオン	C	ザク・マリンタイプ
MZ-0045	ジオン	UC	ザク・キャノン(ラビット・タイプ)
MZ-0047	ジオン	C	ザク強行偵察型(ブルータイプ)
MZ-0048	ジオン	C	ザク・フリッパー
MZ-0049	ジオン	C	高機動型ザク・プロトタイプ
MZ-0051	ジオン	UC	高機動型ザクR1Aタイプ
MZ-0053	ジオン	C	高機動型ザクR1Aタイプ(マサヤ・ナカガワ専用機)
MZ-0054	ジオン	UC	高機動型ザクR2タイプ
MZ-0056	ジオン	C	高機動型ザクR2タイプ(ギャビー・ハザード専用機)
MZ-0057	ジオン	C	高機動型ザクR2タイプ(ロバート・ギリアム専用機)
MZ-0058	ジオン	UC	高機動型ザク(ビーム兵器搭載型)
MZ-0059	ジオン	UC	サイコミュ・システム試験用ザク
MZ-0060	ジオン	UC	サイコミュ・システム高機動試験機
MZ-0061	ジオン	C	ザクタンク
MZ-0062	ジオン	UC	グフ(マ・クベ専用機)
MZ-0063	ジオン	C	グフ(トーマス・クルツ専用機)
MZ-0064	ジオン	C	プロトタイプ・グフ
MZ-0066	ジオン	C	グフ飛行試験型
MZ-0067	ジオン	C	プロトタイプ・ドム
MZ-0069	ジオン	RARE	シャア専用リック・ドム
MZ-0072	ジオン	UC	ゲルググ高機動型
MZ-0075	ジオン	RARE	パーフェクト・ジオング
MZ-0077	ジオン	C	宇宙用高機動試験型ザク
MZ-0080	ジオン	UC	アプサラスⅡ
WE-0002	連邦	UC	ハイパー・バズーカ
WE-0007	連邦	C	ハンド・グレネイド
WE-0010	連邦	C	ビーム・ライフル
WE-0015	連邦	C	ビーム・スプレーガン
WE-0018	連邦	C	ビーム・ガン
WE-0020	連邦	C	100mmマシンガン
WZ-0001	ジオン	C	ザク・マシンガン
WZ-0003	ジオン	C	ザク・バズーカ
WZ-0004	ジオン	C	クラッカー
WZ-0013	ジオン	C	スパイク・シールド
WZ-0017	ジオン	C	サブロック・ガン
WZ-0024	ジオン	UC	ガトリング・シールド
CU-0028	共通	C	装甲値カスタマイズα
CU-0029	共通	C	装甲値カスタマイズβ
CU-0039	共通	C	撤退経路ナビシステム
CU-0040	共通	C	自動回避プログラム
CU-0041	共通	UC	覚醒
CU-0052	共通	C	冷却システム
CU-0053	共通	UC	暴走
CU-0055	共通	RARE	テムのパーツ
CU-0056	共通	RARE	北来の壺

GCB作戦書 繰り返すが、上の表は「排出が完全に無くなるもの」と「Ver.2.01でも排出されるが、別カードとして認識されるもの(旧カードは旧カードとして認識される)」の2タイプを合わせて紹介している。つまり、現行の「Ver.2.00」のうちにゲットしないと入手できなくなるものばかりだ。特にジオン勢の排出停止カードには人気機体、キャラクターが多いので、ジオン勢は確保に走るように!

プレイしないと人生損します!!

仁義ストーム JINGI STORM The Arcade

ついに稼動が始まる『仁義ストーム The Arcade』。今月はボス紹介と格ゲー史上でもかなりの強さを誇るラスボス攻略、対戦セオリーを紹介。夏の暑さは仁義の熱さで吹き飛ばせ!!

Text：パチ

仁義ストーム
■メーカー：アトラティーバ・ジャパン
■ジャンル：格闘ゲーム
■操作方法：レバー8方向+3ボタン
■発売日：2006年9月
■使用基板：NAOMI

ラスボス前までは簡単!!

CPU戦のススメ

対戦も熱いが、CPU戦でもやるべきことはある。対戦相手を待つときは、一人用を熱くプレイするのが重要だ!!

Text：パチ

戦闘と戦闘の合間にデモが流れる特徴を持つCPU戦は全7ステージ構成。1～4ステージ目まではデフォルトキャラ、5ステージ目は中ボス三人の中から選択。6ステージ目は叫蛇王、7ステージ目のXELLを倒せばエンディングを迎えられる。

いきなりぶっちゃけると、CPU戦はラスボス前まではとにかく簡単。適当に技を出しても、相手は勝手に倒されていることが多い。よって、CPU戦では以下のことを練習したい。

①コンボ
②起き攻め
③ガードブレイク技のガード
④連係技を当て身で取る

①は後述。②は飛び道具を重ねてからの二択や、起き上がりに合わせてのジャンプ裏回りなど。③、④は相手の技を覚えるのに役立つぞ。

CPUはかなり弱い。連係技を適当に出せば勝てるので、コンボや起き攻めを練習しよう。

試合間に流れるデモは音声付き。対戦では見られないので、飛ばさないで拝むべし!!

コンボを練習しよう!!

CPU戦では対戦に役立つコンボの練習をしたい。以下の表に、受け身を取れないコンボと大ダメージコンボを載せたので練習しておくこと。また、本作はキャラの重量に違いがあるため、コンボ内容の変更が必要になる場合がある。以下の表で重さをチェックしよう。

相手の重さでコンボを変えられるように練習しよう。

■練習したいコンボ

キャラ	コンボ
荒志	軸移動中Ⓟ→ジャンプⓀ～ジャンプ中⇘Ⓚ→⇘Ⓚ
	⇘Ⓟ（カウンターヒット）→⇘Ⓟ→前ダッシュ～Ⓟ→⇨⇩⇘ⓅⓀ
ダロ	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ→⇗ⓀⓀ→⇘ⓅⓀⓀⓀⓀ
	⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ→⇙Ⓚ→前ダッシュ～ジャンプ中Ⓚ～ジャンプ中⇘Ⓚ→⇩ⓀⓀ
パオロ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ→⇘Ⓟ→ジャンプ中Ⓚ～ジャンプ中⇘Ⓚ→⇗⇘Ⓟ
	⇘Ⓟ（カウンターヒット）→⇘Ⓟ→前ダッシュ～Ⓟ→⇨⇨ⓅⓅⓅⓅ→Ⓟ+Ⓚ
牙門	⇘Ⓟ（カウンターヒット）→⇘Ⓟ→⇦ⓅⓀ→前ダッシュ～⇗ⓀⓀⓀ
	⇘Ⓟ（カウンターヒット）→ジャンプ中⇙Ⓚ～ジャンプ中Ⓚ
龍也	軸移動中Ⓟ→前ダッシュ～ジャンプ中⇙Ⓚ～ジャンプ中⇘Ⓚ→⇨Ⓟ+Ⓚ
	⇨⇩⇘Ⓚ→⇘Ⓟ→⇘ⓀⓀ→⇗Ⓚ
ランディ	⇨⇩⇘ⓅⓅⓅ→⇨⇨Ⓚ
	⇨⇩⇘Ⓟ→⇦ⓅⓅⓅ→⇩⇘⇨Ⓚ
儀一	⇘Ⓟ→前ダッシュ～ジャンプ中Ⓚ～ジャンプ中⇘Ⓚ→⇗ⓀⓀⓀ
	軸移動中Ⓟ→ジャンプ中Ⓚ～ジャンプ中Ⓟ→⇗ⓀⓀ
チャド	⇧Ⓚ（カウンターヒット）→背向け⇩Ⓟ→⇨⇨Ⓚ
	（重量級用）⇧Ⓚ（カウンターヒット）→背向け中に⇘Ⓚ×1～4→背向け中⇨Ⓚ
シュペリ	⇘Ⓟ→ジャンプ中⇘Ⓚ～ジャンプ中⇘Ⓚ→⇙Ⓚ
	⇘Ⓟ→⇨⇨ⓅⓅⓅ→⇗⇘Ⓟ

■キャラの重さ

スーパーヘビー級	ヘビー級	ミドル級	ウェルター級	ライト級
XELL	義一	チャド パオロ	叫蛇王以外の男キャラ	のえる、飛鳥 フェンリル、叫蛇王

はみ出し仁義

仁義の世界を彩るボスたちを紹介!!

のえるはりきってまーす!!

アタイと殺り合おうってのかい!?

任務……遂行します

Noel のえる

叫蛇王の組織に協力すれば、本気でアイドルデビューができると信じている女の子。類稀なる戦闘の素質を持つが、かなりわがままな性格のため、お荷物扱いされることもしばしば。

ⓅⓅⓅからジャンプし、回転してから下段蹴りを出す連係技。慣れてきたら下段当て身で取りたい。

回転してパンチを出す下段攻撃は見切りにくい。そのほか、3発目に中ガードブレイクを出す連係を多用する。

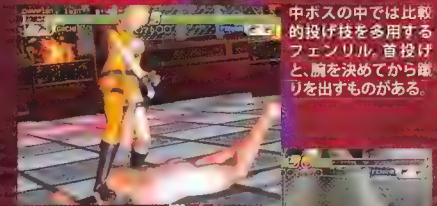
Takezaki Asuka 武崎 飛鳥

元は極道だったが、叫蛇王の組織、紅蛇会に組をつぶされ配下にくだることに。叫蛇王を憎んではいるが、その力は認めており、組織に協力している。叫蛇王も飛鳥の気性を気に入り、幹部の立場を与えている。

発生の早い弱ガードブレイク技。多用してくるので、ガードを固める際は注意しておくように。

いわゆる鉄山靠のような技。発生が早く、ヒット時は崩れ落ちる。この技もよく使用してくるので注意。

Fenrir フェンリル

叫蛇王の組織、紅蛇会に仕える女殺し屋。かつて組織に仕えていたパオロから、殺し屋になるための教育を徹底的に受けた過去を持つ。組織の命令には絶対に忠実で、感情を表に出すことは無い。

中ボスの中では比較的投げ技を多用するフェンリル。首投げと、腕を決めてから蹴りを出すものがある。

姿勢を低くし、足元を狙う下段蹴りを2連続で出す。技が早く、見切りにくいので、体力を削られる。

BOSS

私に最高の快楽を与えてくれ!!

JIAO 叫蛇王

世界的犯罪組織「紅蛇会」の総帥。世界中の優秀な血筋の女を集め、多くの子孫を残すことで自らの血族を世界中に増やすことが目的の悪い男だ。

技の合間に残像を残しつつ、高速移動するのが特徴。

ジャンプすると飛び道具をばらまく対空攻撃を出す。

LAST BOSS

……。

ZELL ゼル

紅蛇会の人体実験により、驚異的な戦闘能力と肉体を手に入れた実験体。叫蛇王とは旧知の仲であるらしいが、それ以外はすべて不明の存在だ。

飛び道具がとにかく強力。無法な強さを持っている。

攻略は次ページへGO!!

はみ出し仁義

ゴゴゴゴ……

歯ごたえあり過ぎの強さ!!

LAST BOSS XELL戦攻略

Text：ハメコ。

共通方針

XELLは防御力が高い上に、体重が重過ぎるので空中コンボがまず決まらない特殊なキャラ。そのため、地上戦でダメージを与えるほか無いのだ。下記の攻略を参考に、各々有効な連係技で少しずつ体力を削っていこう。なお、ゼルに対してジャンプと飛び道具は厳禁。前者にはハリケーンラリアットで、後者にはショットガンで対応され、特に後者はまともに受けると大ダメージを受けてしまう。

キルコンボ・ローやデモンズトーの動きを覚えて、最後の一撃を確実に当て身したい。

恐ろし過ぎるXELLの主要技

サンダーショルダー
強烈なショルダー。発生が早く割り込みに多用するが、威力は高くない。

ハリケーンラリアット
驚異の発生を誇るラリアット。ダメージはほとんど無いので無視しよう。

ブレインジュース
威力絶大の上段つかみ投げ。間合いに入ったらとにかく離れること。

ショットガン
発生に優れた多段飛び道具。遠距離時や、飛び道具を撃つと出してくる。

デモンズトー
3発目が上段で強ガードブレイク性能を持つ3段蹴り。必ずしゃがめ!!

キルコンボ・ロー
3段パンチからの下段蹴り。技後背を向けるので、背後攻撃に注意。

キャラ別攻略

山内 荒志

強ガードでXELLの接近を待ち、⇨ⓅⓀを出そう。この後はヒット、ガードを問わず⇨ⓅⓀを連発すればOK。2発目がヒットしやすく、これが決まれば次の⇨ⓅⓀが追い打ちとなり、運がいいと2発目がXELLの起き上がり攻撃をつぶす形となって地上ヒット、そのままループすれば簡単に倒せる。

ヒットしやすい⇨ⓅⓀを連発し続けよう。

Doctorダロ

XELLが接近してきたら、3発目がヒットしやすいⓅⓀⓀを出す。首尾よく3発目がヒットしてダウンを奪ったら、⇩⇧⇦Ⓟで2回ダウン追い打ちを決めよう。この後、XELLは横転するので、若干前進してからⓅⓀⓀを出すと、3発目が起き上がり動作に勝ちやすい。そのまま繰り返せばOKだ。

ガードされた場合は、再びⓅⓀⓀを出すといい。

パオロ＝クーゼ

中間距離で⇨⇨ⓅⓅⓅⓅを連発して体力を削り取ろう。先端が当たる間合いで繰り出しておくと、サンダーショルダーによる割り込みが届きにくいのがポイント。また、⇨ⓀⓅⓅも3発目がヒットしやすく使いやすい。これでダウンを奪ったら、⇧⇧Ⓟで2回ダウン追い打ちを決めておこう。

中間距離から⇨⇨ⓅⓅⓅⓅで少しずつ削ろう。

中井 牙門

強ガードでXELLが密着するのを待ち、いざ間合いに入ったらⓀⓀⓅを出し続けよう。XELLは3発目ガード後に手を出してくれることが多いので、次のⓀⓀⓅが決まるといった寸法だ。なお、3発目が強ガードブレイクになるⓀⓀⓅⓅ＋Ⓚを狙い、ガードを崩してからⓀⓀⓅを決めるのもいい。

スキの小さいⓀⓀⓅを出し続けて倒そう。

池上 龍也

リーチの長い⇧ⓀⓀⓅを、先端が当たる間合いから出し続けるのが非常に有効だ。1発目がガードされた際は3発目が、3発目がガードされた際は1、2発目がヒットしやすく、徐々に体力を奪っていける。たまにハリケーンラリアットで割り込まれることもあるが、十分にダメージ勝ちできるぞ。

⇧ⓀⓀⓅを出し続けるだけで簡単に倒せるのだ。

ランディ市原

攻撃力の高いⓀⓀⓀがXELL戦での主力となる。3発目をヒット、ガードさせたら、一瞬だけ強ガードで後退し、再びⓀⓀⓀを出すといい。少しだけ待つのがコツで、このことにより後続のⓀⓀⓀがヒットしやすくなるのだ。ハリケーンラリアットで割り込まれやすいが、根気よく繰り返そう。

2回目のⓀⓀⓀはちょっと待ってから出そう。

西村 義一

全キャラ中でも屈指の簡単さを誇る義一。その戦法はいたって簡単、強ガードブレイクのⓀ＋Ⓖでガードを崩したスキに⇨⇨ⓀⓅを決め、再びⓀ＋Ⓖを出すというもの。⇨⇨ⓀⓅをくらった後、XELLは必ずガードを固めるため、ほぼ確実にⓀ＋Ⓖでガードを崩せる。これを繰り返すだけだ。

高性能ガードブレイクのⓀ＋Ⓖはかなり効果的。

チャド＝アッピコ

2発目以降がヒットしやすい⇧ⓀⓀⓀが主力武器。3発目を決めた後に強ガードで一瞬後退すると、XELLは大抵サンダーショルダーを空振りする。ここに⇧Ⓚを決め、背向け中⇧Ⓚで追い打ちして仕切り直し、再び⇧ⓀⓀⓀを狙うといい。⇧ⓀⓀⓀの威力が低いせいで苦しい闘いとなる。

⇧ⓀⓀⓀを当てて後退し、ショルダーを誘おう。

シュベリ＝イノウェイ

威力の高い3段攻撃である⇦⇦ⓀⓀⓀが非常に有効。1発目をガードされても大抵2発目が決まるほか、3発目をガードさせてさらに⇦⇦ⓀⓀⓀを出せば、なぜかくらってくれることが多い。割り込まれる場合も威力の低いハリケーンラリアットなので、確実にダメージ勝ちしていけるのだ。

かなりふざけた見た目の⇦⇦ⓀⓀⓀだけで勝てる。

はみ出し仁義

仁義新聞

漢(おとこ)なら、とにかく読むべし!!

第1回だが、多分最終号!?

Text:パチ

3フレで決められるキャラ選びフローチャート

ここはパートナーに目がくらみ過ぎてキャラ選びに悩む諸氏に贈る、キャラ選びをスマートに解決するコーナー。漢だったら悩む必要は無い。己のリビドーを全開にし、迷わず!! 本能の赴くままに!! 右の質問に答えてみよう。複数該当したら? 全部使いなさいっ!!

以下の質問で、もっとも自分に近いものを選べ!!

- ブレザー姿のJK(女子高生)がたまらん!! ⇨❶へ
- ナースにお注射されたい。むしろしたい!! ⇨❷へ
- 子供には、ただ着替えをさせてるだけだ!! ⇨❸へ
- 猫ミミを見ると、語尾に「にゃん」が付く!! ⇨❹へ
- チャイナ服を考えた奴は天才だと思う!! ⇨❺へ
- 警備員にこそあえていけないことをしたい!! ⇨❻へ
- セーラー服こそがJK道の王道!! ⇨❼へ
- やっぱり一度は洋モノのお世話になりたい!! ⇨❽へ
- メイド喫茶のポイントカードが何枚もある ⇨❾へ

稼働直後!! 強キャラNOW!!

全国1億2000万の仁義ストームファンに贈る!

仁義ニュース第一報は、仁義ライター陣約3〜4年前からのやり込みによるキャラランクを発表する。あくまでこれはライター陣の見解なので、世間[illegible]ダロ、ランディ、儀一となどが、スタートダッシュを切るのではと予想している。

[illegible]道具が強く、龍也は飛び道具と中段のガード不能。パオロは飛び道具を盾にしつつ投げと中段の二択が強力。チャドは発生が早く空中判定になる⇧Ⓚ[illegible]ウザさを極め、最強キャラかと目している。

最強と目される感のあるチャド。飛び道具による守りが強力な龍也、パオ[illegible]類を見ない。扱いこそやや難しいが、[illegible]

[illegible]役の⇨⇩⇧Ⓚ[illegible]が強力な龍也。[illegible]ったときの火力が高[illegible]ときは試合[illegible]キャラはコイツだ!!

決めろ漢のカウンター!!

[illegible]といえばカウンター。その威力、その音、ど[illegible]漢ならぶっ放せ!!

Ⓟでメシが食えます!!

何が強いかといえば⇧Ⓟ(アッパー)が強い荒志。名は体を表わすとの通り、アッパーで試合を荒らすの[illegible]

現状は3強か!?

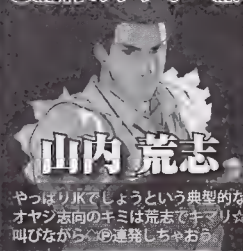
[illegible]の通り適当に⇧Ⓟを振って荒らすのが強い。ダロは投げからのコンボが減り、固めてから投げるといった正統派スタイル。[illegible]を生かす嗅覚が必要。残りは欄外参照!!

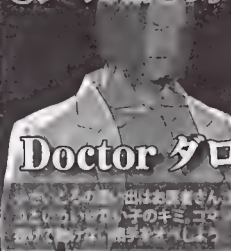
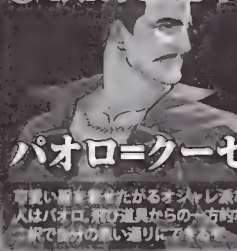
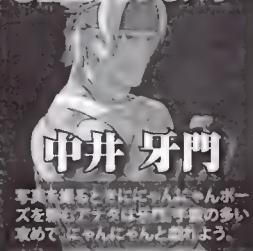
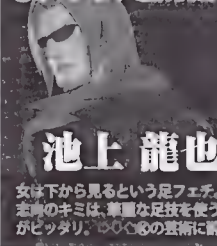
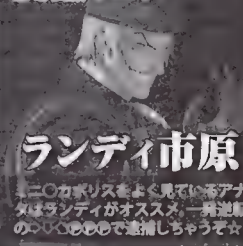
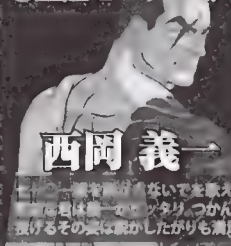
『仁義ストーム The Arcade』キャラクターランキング

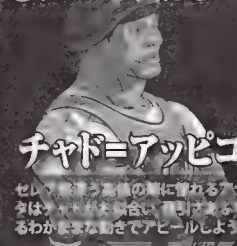
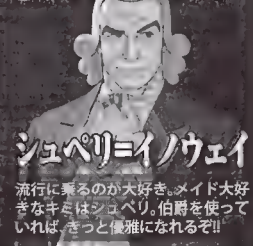
ランク	キャラクター
超強い漢	龍也 チャド パヤオ
チンピラ	荒志 ダロ 義一
パンピー	ランディ 牙門
伯爵	シュペリ

強 ↕ 弱

キャラクター選択フローチャート 診断結果

フローチャートと銘打っておきながら、フローもクソも無いこの診断。結果はどう出ただろうか? この診断、意味無いという意見は却下!!

①流行のブレザー派 — 山内 荒志
やっぱりJKでしょうという典型的なオヤジ志向のキミは荒志でキマリ☆ 叫びながら⇧Ⓟ連発しちゃおう。

②ナース大好きっ子 — Doctor ダロ
[illegible]

③ゴスロリこそが華 — パオロ=クーゼ
[illegible]人はパオロ。飛び道具からの一方的な[illegible]

④猫大好きフ●スキー — 中井 牙門
[illegible]ズを[illegible]攻めて[illegible]にゃんにゃんと[illegible]よう。

⑤チャイナ服万歳 — 池上 龍也
女は下から見るという足フェチ。[illegible]志向のキミは、華麗な足技を使う龍也がピッタリ。[illegible]の芸術に酔え。

⑥制服マニア — ランディ市原
[illegible]カポリスをよく見ているアナタはランディがオススメ。[illegible]で逮捕しちゃうぞ☆

⑦王道セーラー派 — 西岡 義一
[illegible]ないでを歌える[illegible]ピッタリ。つかんで投げるその姿は[illegible]したがりも満足。

⑧ブロンド大好き — チャド=アッピコ
セレ[illegible]に憧れるアナタは[illegible]るわかりやすな動きでアピールしよう。

⑨やっぱりメイド!! — シュペリ=イノウェイ
流行に乗るのが大好き。メイド大好きなキミはシュペリ。伯爵を使っていれば、きっと優雅になれるぞ!!

はみ出し仁義 [illegible]

仁義無き対戦セオリー

ディフェンステクニック編

「画面を見ない」ことが前提となる（?）仁義ストームだが、守りのテクニックはある程度画面を見るところから始まる（笑）。特に、ローリスクに攻守を逆転できる軸移動の使い方を頭にたたき込め！

Text:ハメコ。

その1 基本は弱ガード＋暴れ

今作には弱（⇨or⇧＋Ⓖ）、中（Ⓖor⇩Ⓖ）、強（⇦or⇧＋Ⓖ）と、3種類のガードが存在する。種類による違いはガード時の硬直の長さで、弱は短く、強は長い。この特性を生かして、硬直の短い弱ガードで相手の攻撃を防ぎ、すぐさま[illegible]で暴れたり、軸移動で続く攻撃を回避するのが攻守を切り返す上で最も基本的な手段となる。また、各種類ガードには「ガードしながら接近できる」という効果もあるぞ。

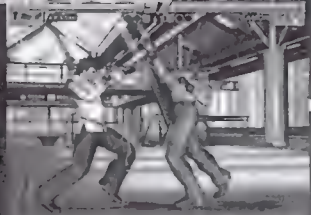
ただし、弱ガードのみでは弱ガードブレイク技でガードを崩されてしまう。接近戦ではブレイクの危険が少ない強ガードにすることも必要。なお、性質が中途半端なノーマルガードは、忘れてしまってもいい存在だ。

弱ガードして……

割り込む!!

弱ガードは大抵こちらが有利となるので、発生の早いⓅや⇧Ⓟで割り込みを仕掛ける絶好のチャンス[illegible]

軸移動!!

暴れはカウンター[illegible]

けん制を受ける際は、硬直の短い弱ガードが基本。すぐに行動して攻守を切り替えよう。

その2 不利な状況は軸移動でフォロー!!

今作での軸移動は回避性能が非常に高く、共通技であるⓀ＋Ⓖ以外に捕捉されることはまず無い。回避成功時は、ほぼ共通で浮かせ効果のある軸移動中Ⓟで反撃できる割に、対[illegible]リスクの小さな防御行動なのだ。

軸移動の主な使いどころは、相手の⇧Ⓟを強ガードした後など、こちらが若干不利な状況。もちろん、⇧Ⓟが弱ガードされた後の暴れ対策にも使うことができるぞ。

その3 当て身を狙うポイント

当て身の成功時のダメージはかなりのものだが、失敗時はカウンター扱いとなるため、相応のリスクが発生する。クリティカルヒット誘発技をくらうと目も当てられないので、バクチ的な使用は極力控え、[illegible]

なお、上・中段パンチ当て身後はスキが非常に小さく、浮いた相手に追撃が間に合うほど。さらにこの状況では、攻撃を当てるまで相手は空中当て身不能。軽い相手にはジャンプⓀからの空中コンボを、重い相手には痛い技を一発決めて起き攻めにいこう。

その4 効率のよい起き上がり方

今作ではダウン中常にやられ判定が存在するため、起き上がり方が勝負の明暗を大きく左右する。

相手との距離が近い場合は、直線的な追撃を回避しやすい横転と中・下段起き上がり攻撃を使い分けよう。相手との距離が[illegible]であれば、非常に早い発生を誇るその場起き上がり攻撃で起き攻めをシャットアウトするのがオススメだ。距離が離れている状況では、後転でさらに距離を離すのが安全となる。

横転起き上がり

[illegible]ときほど追撃を回避しやすく、動作後に[illegible]

その場起き上がり攻撃

発生速度、スキ共に優秀なその場起き上がり攻撃が強い。

はみ出し仁義

[illegible]

対戦プレイがますます面白くなるマル秘情報を伝授！

Virtua Striker 4 ver.2006

今月は、だれもが気にしているゴーストチームに関する情報をお届けする。また、PK戦のシステム解説と追加選手の出現条件、およびそのデータを併せて紹介するぞ。プレイに役立つ情報満載だ。

バーチャストライカー4 Ver.2006
■メーカー：セガ
■ジャンル：サッカーアクション
■操作方法：アナログレバー＋4ボタン＋3戦術ボタン
■発売日：2006年5月（稼働中）
■使用基板：トライフォース

Text: たてしゅ

倒すべき敵は自分自身!? ゴーストチームと対戦しよう！

携帯サイト「VS.NET」に登録したチームを使ってプレイすると、自分のチームを「インターナショナルカップ」のCPUチームとして登録（以下「ゴースト化」）できる。このゴースト化したチームは、ほかのプレイヤーの対戦相手として登場するようになるのだ。

チームをゴースト化すると、自分自身がプレイしていないときでもほかのプレイヤーと対戦してゴールドを獲得したり、ゴースト独自のランキングに参加できるという、今までに無い楽しみ方ができるのだ！

国別ゴースト情報

イタリア G
6446939840596641
最終プレイ時刻と場所
2006/03/31 13:13
東京都大田区

[8]このページの説明
[9]ゴースト情報へ

[0]VS.NET TOPへ

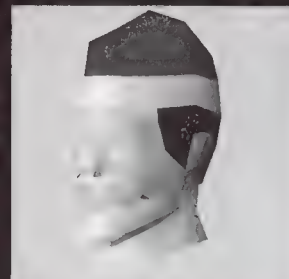
ゴースト化しているチームには、チーム名の横に「G」のマークが表示される。それ以外のチームはゴースト化されていないので注意しよう。また、対戦を優先させるチームを設定可能。優先させるチームには「優先」の文字が表示される

チームがゴースト化した後もプレイを続ければ、ゴーストチームが強化されていく。最強のゴーストチームを作り上げよう。

VS.NET通信

さまざまなアイテムを集めるのも、このゲームの楽しみの一つ。アイテムは「VS.NET」のショップで「ゴールド」を使って購入可能。ゴーストチームを登録したり、対人戦やCPU戦で勝利して「ゴールド」をためていこう。

下記の写真は、これまでに販売された選手のカスタマイズアイテム。これらを選手たちが身に着けても、能力が変化するというわけではないが、こういったオモシロアイテムを集めれば、友達に自慢できること間違い無しだ。

前作『バーチャストライカー4』にもあった「ねこミミ」が再び登場！　容姿が劇的に変わる貴重な（?）一品だ！

帽子と立派なおヒゲがセットで手に入るのサンタ帽。実はかなりコストパフォーマンスの高いコスチュームなのかも!?

全員そろった人もそうでない人も注目！ 追加選手データ

Japan 日本

日本チームに追加される選手は全部で13名。スタミナ値がSの加地と今野は、守備の強化にぜひとも加えたい選手だ。

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
土肥　洋一	GK	右	A	C	C	C	E	B
箕輪　義信	DF	右	B	C	C	C	C	A
茶野　隆行	DF	右	B	C	C	C	C	A
坪井　慶介	DF	右	B	S	C	C	B	A
加地　亮	DF	右	B	B	B	B	A	S
福西　崇史	MF	右	A	B	C	B	B	A
小笠原　満男	MF	右	A	B	B	A	A	B
村井　慎二	MF	左	C	A	C	B	A	B
阿部　勇樹	MF	右	A	B	B	A	B	B
今野　泰幸	MF	右	B	B	B	B	B	S
鈴木　隆行	FW	左	A	B	B	B	C	A
巻　誠一郎	FW	右	B	B	B	C	B	B
田中　達也	FW	右	A	S	A	B	S	B

このゲームにおける日本代表選手の能力値（パラメータ）は、JFAオフィシャルデータJFA.MAXを元にセガが設定しております。

イタリア

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
ハルザーリ	DF	右	B	A	C	C	B	A
キエリーニ	DF	左	A	A	E	C	B	A
ダイネッリ	DF	右	B	B	C	B	B	A
バローネ	MF	右	B	B	B	B	A	A
カッサーノ	FW	右	A	B	A	B	A	A
イアクインタ	FW	右	B	A	A	B	A	E
デル・ピエロ	FW	右	C	B	S	A	A	C

アルゼンチン

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
G.ミリート	DF	左	B	B	B	B	B	B
D.プラセンテ	DF	左	A	B	C	B	B	SS
ルイス・ゴンサレス	MF	右	A	A	B	A	A	A
ダレッサンドロ	MF	左	B	A	A	S	A	A
マキシ・ロドリゲス	MF	右	A	B	B	S	A	S
キリ・ゴンサレス	MF	左	S	B	B	A	A	A
ガジェッティ	FW	右	B	S	S	A	A	S

VS4事典

初代『バーチャストライカー』のPK戦では、ゴールキーパーが絶対に取れないシュートコースがいくつか存在したが、今回は存在しない。よってゴールキーパーを操作する場合、相手キッカーのゲージの量をよく見て、ボールの軌道の高低を見切れば、正面・右・左の三つにシュートコースが絞れる、というわけだ。

これで完ぺき！ PK戦の掟

対戦相手とのさまざまな駆け引きが楽しめる、「バーチャストライカー」シリーズ独特のPK戦システム。歴代のシリーズをずっと遊んできたプレイヤーには既におなじみだが、ここで改めてPK戦のシステムについて解説をしていくことにしよう。

レバー操作はキッカー、ゴールキーパーとも下以外の7方向に入力して、キックまたはセービングするコースを決定する。キックはゲージの量によって変化し、弱い場合はゴロ、強い場合はネットの高い位置へ飛ぶようになっている。

また、ボールを蹴る前にレバーを左右に入力するとキッカーの体の向きを変えることができる。ただし、操作およびボールの軌道自体に変化は無く、文字通り目先を変えるだけの仕様だ。ゴールキーパーを操作する場合は、相手がボールを蹴る前に必ずレバーをいずれかの方向に入れたままにしておくこと。蹴ってから動いても全然間に合わないからだ。

なお、このPK戦に限ってはどの選手を使っても性能差は無い。特別にPK戦がうまい選手は存在しないのだ。

ゴロで正面のコースのシュートは、レバーを上に入れると防げる。

ゴールキーパーを操作するときは、ゲージが見えた瞬間にレバーをいずれかの方向に入れっ放しにする。これでコースが合っていれば100%セーブできるのだ。

体の向きを変えてボールを蹴り、相手の目先を変えてみるのも有効

どんなにキックおよびシュート能力が高い選手でも、PK戦だけは優劣が発生しない。また、利き足やスタミナなども無関係。同様にキーパーにもハンディは存在しない

PK戦・ゲージの秘密!?

「シュートのゲージの量をいつも同じにして蹴っているのに、ボールの軌道がときどき異なる場合があるのでは?」という疑問を持った人もいるのではないだろうか。

結論からいうと、前述の通りキッカーによる能力差は存在しないため、プレイするたびにコースが異なるということは無い。しかし、ゲージがほんの少し違うだけでも、ボールの軌道の高低だけは変化するようになっているのだ。したがって、写真のように相手キーパーがボールの高さを瞬時に判断しにくい紛らわしい位置にゲージを合わせ、ボールを蹴るのが唯一無二の攻略ポイントとなるのだ!

中間の高さに蹴るときはココがベスト！

ゲージの量に注目！ レバーを左に入れたままボールを蹴ると、ほぼ中間の高さでサイドネット寄りに飛んでいく。ゴールキーパー側から見れば、左右（または上）どちらかにレバーを入力し、コースが当たればセーブできるということになる。

高い位置に蹴るときはココがベスト！

上の写真とゲージの量はほとんど同じだが、この状態で蹴るとネットの高い位置にボールが飛んでいく。相手キーパーはレバー入力を斜め上にするか真横にするかが判断しにくく、シュートコースの絞り込みが非常に難しくなるのだ！

大公開

主な追加選手の出現条件は、1人プレイ（インターナショナルカップ、フレンドリーマッチいずれでも可）を初めてクリアする、300点以上のゴールポイントを記録する、チームの勝利ポイントが100を超える、所属ディビジョンを昇格したときなどだ。ほかにも条件が隠されているので、いろいろと試してみよう！

フランス

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
セヒナ	DF	右	A	B	C	B	A	B
メンディ	DF	右	C	SS	B	C	C	B
V.ドゥラソー	MF	右	B	C	B	S	A	B
ディアッラ	MF	右	A	A	B	B	A	S
ペドレッティ	MF	右	A	B	B	A	B	S
ゴブ	FW	右	A	S	S	B	B	B
サハ	FW	右	A	S	A	C	A	C

イングランド

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
キャラガー	DF	右	B	A	C	B	C	B
ブリッジ	DF	左	B	C	C	C	B	C
ジェナス	MF	右	C	A	B	S	A	C
キャリック	MF	右	S	B	B	A	B	A
ダウニング	MF	右	C	S	B	A	A	B
アラン・スミス	FW	右	B	A	A	A	A	S
クラウチ	FW	右	B	B	C	D	C	C

ブラジル

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
ルイゾン	DF	右	A	A	B	B	B	A
シシーニョ	DF	右	C	B	B	C	B	B
ジルベルト	DF	右	E	B	B	B	B	C
クリス	DF	右	B	C	B	B	B	S
リカルジーニョ	MF	左	B	A	B	A	A	S
エドゥ	MF	左	A	A	B	A	A	S
R.オリベイラ	FW	右	B	A	S	C	A	B

ドイツ

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
オモエ	GK	右	A	B	E	D	C	C
ヴィケンス	DF	右	C	A	D	C	C	A
ラーブ	DF	右	B	A	B	A	A	S
ツルガー	MF	左	A	B	A	A	A	A
ファンスト	MF	右	A	B	B	A	A	A
ルーヴィッツ	FW	右	A	S	S	A	A	S
マンセン	FW	左	S	A	A	A	A	B

VS4事典

追加選手の出現条件は上記の通りで、これらの条件はどのチームでプレイしても全く同じだ。また、どの選手が追加されるのかはランダムになっているので、だれが出るかはやってみてのお楽しみだ。今回紹介したチーム以外にも、まだまだ掘り出し物の逸材が居るので、根気よく探してみよう!

4カ月にわたる争いに決着が!

式神の城III

SHIKIGAMI NO SHIRO EPISODE-3

式神の城III
- ■メーカー：アルファ・システム／タイトー
- ■ジャンル：縦スクロールシューティング
- ■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
- ■発売日：2月下旬(稼働中)
- ■使用基板：TAITO Type X

今回で連載は最終回となる『式神の城III』。これまで3回にわたって中間結果を発表してきたスコアトライアルの、最終結果を発表！　上位10名のプレイヤー以外も、自分のキャラでどのぐらいのスコアが出るのか、参考にしてほしい。

スコアトライアル 最終締切結果発表！

最終締切では、『式神』シリーズの聖地(?)、グッディ21(東京)のプレイヤーが圧倒的な強さを見せ付け、颪@KACHIKUの家畜氏、朝目が覚めたら禿げていた氏、悲しかった氏、コーハン北尾氏、ダメK.K氏、九重りん氏、KDK-TAKEYUKI氏、IML-星白金-YUJ氏、ユセミSWY氏、T³-CYR-WIZ、三茶鮫氏(2部門)、YUJ & WIZ氏がトップを獲得、21部門中13部門を制する形となった。

なお、申請はやはり扱いやすいキャラ(式神タイプ)に人気が集まり、最も申請数が多かったのは零香・壱式、次いで鞭乃・壱式、光太郎・壱式、光太郎・弐式となっていた。

玖珂 光太郎

壱式

順位	スコア	名前
1位	10,091,260,550	颪@KACHIKUの家畜
2位	9,628,619,200	ECH-TOMO
3位	9,021,523,020	KOH
4位	8,831,621,120	ひさ
5位	8,748,924,570	YOS.K
6位	8,689,027,760	ZEP
7位	8,417,961,900	MTK.
8位	8,187,671,160	ろぶすたー
9位	8,044,160,370	さとなか
10位	7,715,623,400	堀江 雅文

弐式

順位	スコア	名前
1位	9,194,729,320	じぇすぽん
2位	9,049,852,240	DISK
3位	8,931,956,140	E.DO
4位	8,909,960,580	おでんダネ
5位	8,886,602,280	カエデ
6位	8,731,148,010	高山公世
7位	8,483,293,110	モサ太郎
8位	8,412,882,160	ライオン☆薫朗
9位	8,378,031,910	TKN
10位	8,305,521,610	ブて様愛好会会員マーク

日向 玄乃丈

壱式

順位	スコア	名前
1位	8,901,088,670	朝目が覚めたら禿げていた
2位	8,822,578,760	KENO
3位	7,822,811,360	こいでさん
4位	7,718,604,880	YU
5位	7,410,091,190	遺跡ロボ
6位	6,691,292,550	ムッツリチキンエロ三十路UMA
7位	6,537,585,060	みっくす
8位	6,371,377,850	十字鹿
9位	6,137,961,800	キチ
10位	6,076,413,620	月神　あずま

弐式

順位	スコア	名前
1位	9,862,512,570	悲しかった
2位	9,410,224,720	E.H-RLF
3位	8,996,747,530	むにゃ
4位	7,690,242,560	キチ
5位	7,439,147,580	うどんぐりす
6位	7,024,055,310	ムッツリチキンエロ三十路UMA
7位	5,661,322,640	BRN
8位	4,713,982,020	todatoka1
9位	4,579,698,680	KAZZ
10位	4,080,389,080	うわん

ふみこ・O・V

壱式

順位	スコア	名前
1位	9,850,534,640	コーハン北尾
2位	8,439,220,760	(　＾ω＾)
3位	7,587,679,550	貝
4位	7,460,938,680	(・∀・)<肉大好き!!
5位	7,314,823,820	飽きました
6位	6,512,897,310	LRL
7位	6,223,151,690	M木
8位	5,670,864,360	砂漠の管理人
9位	5,506,200,190	TYL-PST!-O7ZO
10位	4,973,115,380	K

弐式

順位	スコア	名前
1位	7,233,752,170	KY－OKtPM－N.S
2位	5,596,200,320	十字鹿
3位	5,353,487,410	執事ロボ・むーちゃん
4位	3,541,897,110	龍川水城
5位	3,302,364,980	かし
6位	2,862,065,520	ベル狭いよ
7位	2,519,017,340	4研EPM
8位	2,079,014,190	CKUN
9位	2,060,749,250	BRN
10位	2,010,677,450	龍神TSP

ロジャー・サスケ

壱式

順位	スコア	名前
1位	9,925,540,760	葵
2位	9,526,247,130	GGE
3位	7,362,621,900	Kokos
4位	7,349,667,190	NAO
5位	6,405,618,330	YU
6位	6,142,036,830	YOC
7位	5,515,219,730	todatoka1
8位	5,076,040,850	SIあんけん
9位	3,596,016,010	ワイズフォーメン
10位	3,386,033,030	ヨシクン

弐式

順位	スコア	名前
1位	10,656,934,140	ダメK.K
2位	10,507,531,510	えむえー@一人旅
3位	8,440,808,380	葵
4位	7,915,389,280	URM
5位	7,443,680,760	かゆいうま
6位	5,384,120,300	SIあんけん
7位	5,327,926,230	sho
8位	4,589,666,120	todatoka1
9位	4,142,760,890	楠瀬文
10位	3,679,276,200	末期

エミリオ・スタンベルク

壱式

順位	スコア	名前
1位	9,080,649,330	DASI
2位	7,802,430,140	SIあんけん
3位	7,799,652,970	vi80634／置
4位	7,616,039,510	ひがし
5位	7,569,634,380	zts
6位	7,423,209,490	ミン(MIN)
7位	7,406,234,700	葵
8位	5,349,950,540	黒はにわ
9位	4,379,796,170	きもきも〜ん
10位	2,849,838,360	末期

弐式

順位	スコア	名前
1位	10,067,979,710	九重りん
2位	9,778,515,320	K.M
3位	9,659,798,710	WSM-F.K
4位	9,654,008,600	KEN
5位	9,361,781,950	まさふみ
6位	8,640,036,840	渡良瀬　準
7位	8,058,387,680	HKTR2
8位	7,741,624,890	月神　あずま
9位	7,337,111,070	龍川水城
10位	7,009,413,910	Qざく

式神四方　[illegible]プレイヤーたちの現状や今後の課題などを解説。【その1：花稼ぎ】[illegible]・第3形態での花稼ぎを行なっていないキャラは、光太郎、玄乃[illegible]【その2：ボンバー活用】ボンバーストックはハイテンションMAXに投入するのが[illegible]てあえてボンバーとして使う場合も。(P103へ続く)

バトゥ・ハライ

壱式	スコア	名前
1位	8,611,520,040	さらーとの人
2位	8,017,673,050	はむ
3位	6,536,770,070	YU
4位	6,483,828,120	KY－OKtPM－N.S
5位	6,420,718,260	T.T
6位	5,116,879,090	COU
7位	5,104,008,830	オチチ姫の歌
8位	5,081,342,710	のみ放題
9位	4,726,906,870	サニーパンチ
10位	4,235,754,810	TYL-PST!-O7ZO

弐式	スコア	名前
1位	11,479,644,910	KDK-TAKEYUKI
2位	10,563,269,330	KTN
3位	10,411,975,660	YU
4位	9,535,447,950	小夜壱復活祈願／たま
5位	9,312,372,310	BMW-殺-REA-MHR ?
6位	9,076,793,580	アホシューター
7位	8,113,290,650	白（はく）
8位	7,760,870,270	コロクル@某掲示板宣伝中
9位	6,524,147,950	TF
10位	6,098,335,900	静流

金 美姫

壱式	スコア	名前
1位	10,547,590,060	TZW-ART ?
2位	8,087,748,930	ツィ～まる。
3位	7,972,138,200	覇亜
4位	6,704,153,920	黒人の手の平は白い
5位	6,259,078,120	BRN
6位	5,541,568,550	KY－OKtPM－N.S
7位	5,320,350,930	S.N
8位	3,752,148,050	ヨシクン
9位	3,750,486,450	アトリエクマさん
10位	3,033,786,250	ATO

弐式	スコア	名前
1位	11,407,026,000	IML-星白金-YUJ
2位	9,284,638,120	三流亭大読
3位	9,275,350,040	AKI
4位	8,360,401,780	TYL-PST!-O7ZO
5位	8,269,915,720	takl
6位	8,082,124,480	砂漠の管理人
7位	7,706,270,650	ディス
8位	6,640,853,060	十字鹿
9位	5,245,601,580	puu#
10位	4,330,963,390	Kag

霧島 零香

壱式	スコア	名前
1位	10,319,797,050	あ@
2位	9,996,089,970	中
3位	9,801,595,420	DEVO
4位	9,692,122,870	G.K7
5位	9,611,034,460	イスケ
6位	9,501,279,770	tetsu
7位	9,492,083,870	あらり屋本舗
8位	9,302,481,080	MOSAでござるよ
9位	9,257,136,370	トム
10位	9,168,100,680	美恵子

弐式	スコア	名前
1位	11,104,038,960	ユセミSWY
2位	8,494,295,610	ザ・ワールド
3位	8,382,198,820	とみやまK
4位	7,397,228,230	SY・S
5位	7,053,474,320	MIL
6位	6,741,314,600	KENO
7位	6,377,803,650	TYL-PST!-O7ZO
8位	5,666,415,520	ミン（MIN）
9位	5,548,708,470	砂漠の管理人
10位	4,670,596,890	BRN

伊勢 薙乃

壱式	スコア	名前
1位	10,103,372,220	タコ太
2位	9,354,720,440	美恵子
3位	9,350,038,220	ゆー
4位	8,325,117,620	執事ロボ・むーちゃん
5位	8,159,155,000	芝村葬祭
6位	7,403,435,940	ことり
7位	7,364,356,080	ラスカーズ
8位	7,306,094,420	BCD
9位	7,259,156,720	CCB（テクノカット式）
10位	7,157,023,740	ゆぱた

弐式	スコア	名前
1位	11,244,479,840	T^3-CYR-WIZ
2位	10,359,880,410	さきお
3位	9,049,650,000	執事ロボ・むーちゃん
4位	8,684,518,820	CDA
5位	8,471,253,820	GLAD
6位	8,469,101,170	葵
7位	8,304,409,020	DCM
8位	7,871,566,300	店員G
9位	7,689,553,990	新井木
10位	7,627,831,330	湯島

ミュンヒハウゼン

壱式	スコア	名前
1位	7,182,836,600	三茶鮫
2位	5,350,818,910	tarou
3位	5,011,712,890	貝
4位	4,566,525,170	BRN
5位	3,698,529,290	todatoka1
6位	2,904,052,260	ヨシクン
7位	2,548,937,400	末期
8位	1,740,643,130	jack
9位	1,029,987,670	もちR
10位	828,168,920	剣閃丸（永遠の初心者）

弐式	スコア	名前
1位	8,856,996,410	三茶鮫
2位	7,350,070,150	砂漠の管理人
3位	6,413,745,170	tarou
4位	6,115,559,760	九重りん
5位	5,854,964,360	龍川水城
6位	5,591,670,450	TYL-PST!-O7ZO
7位	4,186,326,830	BRN
8位	2,708,050,080	貝
9位	1,890,914,560	RPG!RPG!
10位	1,704,184,550	todatoka1

二人同時プレイ

壱式	スコア	名前
1位	12,101,705,530	YUJ & WIZ（バトゥ・弐式&薙乃・弐式）
2位	10,890,943,220	服部（光太郎・弐式&零香・壱式）
3位	10,193,844,490	4研EPM（零香・壱式&光太郎・弐式）
4位	9,530,751,090	AP（零香・壱式&光太郎・弐式）
5位	8,720,450,170	十字鹿（光太郎・弐式&零香・壱式）
6位	8,692,320,820	COU（バトゥ・壱式&エミリオ・壱式）
7位	8,337,592,710	EOM（零香・壱式&光太郎・弐式）
8位	8,293,935,350	末期（零香・壱式&光太郎・壱式）
9位	8,234,683,600	AZI（光太郎・弐式&零香・壱式）
10位	8,000,104,640	TKH（ロジャー・壱式&零香・壱式）

スコアトライアル総括

10キャラ×2タイプ＋2P同時の、合計21部門で開催された『式神の城Ⅲ』スコアトライアル。部門数が過去最大ということで申請数にばらつきが見られましたが、どの部門も上位陣はハイレベルで伯仲した激戦が繰り広げられました。まずは発売から約5カ月にわたってスコトラを盛り上げてくれた参加者の皆さん、お疲れさまでした！

本作の稼ぎは、シーンごとの点効率が全体のパターンに大きく影響するのが特徴です。エクステンド1回＝ボンバー2個の価値があり、点効率が上がってエクステンド場所が早まると、その後のパターン（ハイテンションMAX使用やミスするポイント）も調整しなくてはなりません。これは前作とも前々作とも異なる、特異な稼ぎのスタイルといえます。

さらに、セクションクリア時の2UP（エクステンドは一度に1UPまでなので1UP分無駄になる）をいかに回避するかも重要で、揺らぎやすいスコアの安定化、そして同時に長期的な展望も要求されます。このような「木を見て森も見る」本質を捉えることがキモとなります。半数以上の部門を見事制覇したグッディ21（東京）でも伸びしろはまだまだあり、逃げられやすい敵やキャラオーバーなど、少なからず悩みを抱えているようです。

スコトラはひとまず終了となりますが、本誌でのハイスコア集計は半永久的に行なわれます。今後もぜひ、プレイを続けて下さい！（編集部）

アルファ・システムより

スコアトライアルにご参加いただいた全国のプレイヤーの皆さん、大変お疲れさまでした！　今回のスコアトライアルも実にレベルが高く、ほとんどのキャラで100億オーバーというすごい結果に、ただただ驚がくするばかりです。ここでスコアトライアルはいったん終了しますが、プレイヤーさん自身、記録との戦いはまだまだ終わりません。これからもずっと己と記録との戦いを続けていってほしいと思います。次の新たな祭がやって来る、その日まで……。（株式会社アルファ・システム『式神の城III』ディレクター　NAOKI）

には3-1ボス、5-2ボスのビット破壊など。無敵時間の活用とダメージを調整しやすい利点があり、続けてハイテンションMAXを使うなどして安定化を図っているとのこと。（その3：今 敵機の撃ち漏らしやキャラオーバーを減 めの段階。精度を高めて点効率を伸ばし、地道にパターンを組み替えているとのこと。（協力：グッディ21のプレイヤーの皆さん）

キャリバー界
夏の風物詩!!

第5回SCNチャンピオンシップ

戦5(IKUSA)
―夏之陣2006―
大会リポート

ソウルキャリバーシリーズでは毎年春・夏に大規模な大会が開催されている。去る8月5～6日に大阪府KO-HATSUにて戦(IKUSA)が開幕し、「今一番強いのはだれなのか」の答えが出された。

Text：おおさか

初日 1on1 全国から集った剣豪剣客 頂点に立ったのは……

個人戦では、各地で行なわれた予選代表者14名とKO-HATSU当日予選を勝ち抜いた2名で決勝大会を行なった。アスタロス使いとして名を馳せる「さるすべP」は、今回は絶対の自信を持ってセルバンテスで参戦するも、準決勝で涙を飲んだ。

決勝は「おおさか」と「キロミリ」の組み合わせ。「キロミリ」ソフィーティアは緩急を付けた中距離戦で「おおさか」を退け、第5回IKUSA個人戦優勝の栄冠を勝ち取った。

「キロミリ」は相手の技を誘ってスカし、的確な⬆or⬇Ⓚでダメージを与えていた。

2日目 3on3 IKUSAの華・団体戦3on3 関西勢の連覇なるか!?

今大会のメインである団体戦。春のIKUSA外伝に続き関西勢が連覇を成し遂げるのかどうかに注目が集まった。

トーナメント左側からは、初日優勝者含む【まさに智将】が順当な勝ち上がり。一方右側ブロックは激戦区となった。ベスト8には残れなかったが、第1回闘劇準優勝の「アルテナナイト」率いる【猛軍団】。ほか「さるすべP」を擁する【天満勢】、東京勢の【モラトリアム】、KO-HATSU常連が結成した【反コーハツ勢】など、どこが勝ってもおかしくない混戦模様。

ベスト8前の試合だが、【猛軍団】と【天満勢】の対決に注目が集まった。【天満勢】は何と先鋒に「さるすべP」を起用。セルバンテスの攻撃力をもって「ゾマホソ」、「りぐ」を沈める。大将「アルテナナイト」は広い雪華ステージを選択して逆転を図るが、「さるすべP」の一方的な攻めをくい止めるには至らなかった。

しかしその快進撃を阻んだのは【モラトリアム】。セルバンテスの弱点を突いて「さるすべP」を止め、その[illegible]決勝に進んだ。

「さるすべP」は⇨⇨Ⓚなどを巧みに使い、壁に追い込む立ち回りで他を圧倒。

3on3決勝戦は関東勢同士の激突!!

決勝戦は旧明大前NAMIKI勢の3人が力を合わせた【まさに智将】と、秋葉原および新宿を拠点とするプレイヤーが組んだ【モラトリアム】の対決。

【まさに智将】の先鋒は初日[illegible]わなかった「the-KT」だが、2日目はその実力をいかんなく発揮し、ヴォルドの[illegible]を使った対処困難な攻めや、背向け状態からの強烈な択一攻撃を押し付ける。これには【モラトリアム】の先鋒「財前」、中堅「おちょこ」も苦しい展開を強いられた。

大将「おおさか」も先にリーチを掛けられてしまうが、ヴォルド対策をしっかりとこなして逆転勝ちを収め、望みをつなぐ。

ここで会場からは「智将コール」が巻き起こり、「てきとー」をリクエスト。だが【まさに智将】は冷静な判断で[illegible]「てきとー」を温存する策を取り、中堅には「キロミリ」を出す。図らずも初日の決勝の組み合わせが再現され、リベンジに燃える「おおさか」だったが、「キロミリ」に競り負けてゲームセット。優勝は【まさに智将】がもぎ取り、「キロミリ」は個人・団体の二冠を達成した。

戦(IKUSA)―夏之陣2006―　3on3トーナメント表(ベスト8)

WINNER：まさに智将

左ブロック	右ブロック
ヘクター'87 ガラコ(ヴォルド)、天満宮御剣(御剣)、とめ(ティラ)	天満勢 さるすべP(セルバンテス)、Double Click 2K(ザサラメール)、北千里雪華(雪華)
斡旋③ 伊吹シン(ソフィーティア)、1041(アイヴィー)、イザベラ・ネオ(アイヴィー)	モラトリアム 財前(アイヴィー)、おちょこ(カサンドラ)、おおさか(マキシ)
まさに智将 the-KT(ヴォルド)、キロミリ(ソフィーティア)、てきとー(雪華)	反コーハツ勢 ダモス(カサンドラ)、みーす(シャンファ)、あぷあぷ(ナイトメア)
侍から来ましたその3 とれとれえもん。(アスタロス)、ヒライ(吉光)、カイ(シャンファ)	斡旋① [illegible](アスタロス)、[illegible](ヴォルド)、Man-die(ティラ)

PICK UP!! 大会注目テクニック

セルバンテスの戦りつの壁コンボを紹介しよう。[illegible]⇦Ⓚ.Ⓚ→壁ヒット→[illegible]⇦Ⓚ.Ⓚだ。ここからさらに[illegible]確定技となり、⬆or⬇Ⓑと[illegible]とで[illegible]烈な二択が掛けられる。[illegible]詰めるかがカギだ。

総評

7月から始まった予選を経て、第5回「戦」が無事終了しました。予選参加店舗運営の皆様およびプレイヤーの皆様、本当にお疲れさまでした。関西優勢と思われていましたが、終わってみれば関東圧勝という結果に。少数精鋭の限界なのか、底上げし切れなかったのが敗因でしょうか。稼働4カ月と闘いは始まったばかり。これからに注目です。(KO-HATSU店長：松井)

SCⅢ事[illegible] [illegible]6年春に行なわれたIKUSA外伝では「北千[illegible]ーは各地に戻って修練を[illegible]り強くなった各人が三度ぶつかり合うのはどの舞[illegible]

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー

次のVer.稼働まで遊びつくせ！

早くも次バージョンが発表になり、新たな意欲に燃えるプレイヤーも多いことだろう。しかし、今Ver.でやり残したこと（引き残したカード？）があるはず！　もっと深く遊んで、コンプリートを目指そう！

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー Ver.2.00
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：カードバトル
■操作方法：[illegible]
■発売日：稼働中（2006年7月予定）
■使用基板：Chihiro

あえて言おう！　今こそ基礎であると！ PART 3

ユニット数別運用法

「1回撃墜されてもOK」ということだけが再出撃のポイントではない。構成ユニット数により多彩な運用法があるのだ。

4ユニット以上の編成

質より量！　ドズルも大好き、圧倒的な物量で押し切るのは有効な作戦の一つだ。

有効なユニット

ここで有効なのは、低コストながら攻撃か防御のどちらかにおいて優れており、コスト以上の働きを期待できるユニットだ。

連邦軍であれば【コア・ブースター】などの支援機、ジオン軍ならシールドを最初から二つ装備している【ザクタンク】などの機体になる。【陸戦型ザクII】など低コストながらバランスのよい機体もオススメだ。これらを複数配置することで主力となるユニットのサポートを行なう。

運用法

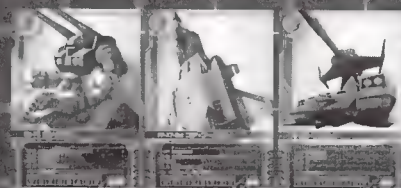
これらの低コストユニットは、主力ユニットのサポートが主な仕事。「ガンガン前に出て射撃を狙う」「主力ユニットの盾役として前線に立つ」といった役割がいいだろう。

とにかく主力ユニットが攻撃をくらわないように立ち回る必要がある。コストを抑えれば、それぞれ1回ずつ撃墜されても予備戦力ゲージが残る。多少撃墜されてもまだ次があるので、思い切った行動を取ることが重要になるのだ。

また、射撃メインで戦う場合は主力ユニットと別行動を取り、相手の側面や背後から奇襲を仕掛けたい。主力が目立つように動いておけば、相手の意識をそらせることができる。どちらかに【オプション・ブースター】などを付けて機動力を上げておけば、かく乱しやすくなる。

盾役となるのであれば、僚機の前面に立つのが基本。あえて先に攻撃させて、敵がロックオンできない時間に主力による攻撃を狙いたい。逃さずロックオンしたいので、主力には【ロングレンジ・スコープ】を付けておくのもいいだろう。

[illegible]機動が働かないので、射程の長い【Gファイター】をあえて使うの[illegible]

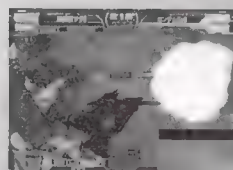
【陸戦型ザクII】と【キャリオカ】であれば、それなりに武器をそろえてもコストを低めに[illegible]

基本的には「武器を内蔵した機体」を選択したい。その方が低コストを抑えられ、【伏兵】や【人の連携】といった低コスト向けのカスタムカードと相性がいいのだ。また、【強化榴弾】や【高出力ジェネレーター】で火力をフォローするのもいいだろう。

余裕があればシールドを装備し、再び盾役として主力ユニットの前に立つ。相手の[illegible]を誘いたい。

またまたお世話になるコア・ブースター系。機動力を生かして逃げ回り、かく乱目的で動くのも面白い。

EXカード【ククルス・ドアン（ジオン軍属）】をGETせよ！

EXカードの【ククルス・ドアン（ジオン軍属）】。コストは100と通常の【ククルス・ドアン】より高い。しかし、その分射撃の能力が高く、格闘だけでなく射撃もこなせるキャラクターなのだ。回避の能力がわずかに劣る程度なので、非常に高い能力を持っているといえる。ジオン軍の新たなエースパイロット候補といえるか!?　【ギャン】や【グフ】のように格闘能力の高い機体だけでなく、【ゲルググ・キャノン】のような射撃、格闘双方こなせる機体に搭乗させても大きな力を発揮してくれるだろう。

このカードは、現在開催中の"EXカード獲得大作戦"キャンペーンにて入手可能だ（応募は9月19日の消印まで有効）。この機会しか入手できるチャンスは無いので、ぜひとも手に入れてジオン公国のために活躍してもらおう！

得意な機体に乗せ、武装は相性のいいものをそろえれば、射撃でも十分活躍できるポテンシャルを持つ

ジオン公国軍のノーマルスーツに身を包んだククルス・ドアンの勇姿。これも彼の側面の一つである

GCB作戦室　再出撃の制限　再出撃システムに関して注意点が一つ。再出撃はどんなに単機のコストを抑えても、最大4回までしかできないのだ。4回撃墜された時点で予備戦力ゲージは強制0になるのである。低コストのユニットを組む場合、3回撃墜された時点でぎりぎり予備戦力ゲージが残るように微調整し、できるだけユニットの能力を上げて出撃するのがいい。

2ユニット編成

コストを抑えたユニットで押し切るのが狙い。コスト1000を基準に紹介しよう。

コスト500×2

総コストをほぼ二等分して、エース級のユニットを2機用意するパターンだ。どちらか墜ちても予備戦力ゲージは一気に無くなってしまうのはデメリットだが、双方とも高い能力にしておけば、低コストのユニットを圧倒することも可能。

また、ぜひともシールドを持たせたい。現バージョンでは【Gスカイ・イージー】などの支援機の性能がややダウンしているので、避けきるのが難しいからだ。シールドをうまく使って、生存率を上げたい。

2ユニット編成のデッキでは、普段以上に慎重な立ち回りが必要とされる。ユニットの能力を過信して突出し、何もせずに墜とされてしまっては意味が無いのだ。相手の編成をじっくり見て、能力の低いユニットから狙いたい。

ユニットの数が少ない分操作が楽なので、さらに母艦を戦力として使うのも有効だ。母艦が囮役として攻撃を受けている間に、本命で攻撃を仕掛けるといいだろう。ただし、こちらもあまり無理をして母艦を墜とされないように。再出撃できる回数が少ないうえ、母艦での補給が非常に重要なのだ。艦長は補給速度の上がるキャラを選択しよう。少しでも無防備になる時間を減らし、高い能力のユニットをフル活用したい。

デッキ解説

戦闘のテンションを上げやすい【シロー・アマダ】と、【エースの証明】の効果がアップして使いやすくなった【テネス・A・ユング】を採用した小隊。再出撃のシステムのおかげで発動するチャンスの増えた【EXAMシステム】で、さらにユニットの強化を図る。どちらも耐久値が多いので、長期戦の戦闘にも耐え得る。シールドの硬いシロー側を前に立たせるのがいいだろう。

[illegible]の[illegible]を度外視するなら、[illegible]頼りになるガンダムシリーズ。武[illegible]え[illegible]

コスト600超&400未満

片方のユニットを「撃墜されても予備戦力ゲージが残るギリギリのコスト」に調整し、残りのコストをエースユニットに注ぎ込むパターン。

エースユニット側の装備には、強力なものを集めて圧倒的な戦力にしよう。低コスト側は、コストをある程度抑えるのが基本だが、あまり攻撃力を下げては2機編成の意味が無い。低コストながら能力的に優秀な【ククルス・ドアン】、【トップ】、【トーマス・クルツ】などを使い、機体と武装を充実させたい。

このパターンの小隊を使う場合、当然エースユニットは最初に撃墜されるわけにはいかない。コストの低い方が最初は積極的に前へ出て、それをエースがサポートしよう。

予備戦力ゲージが少しでも残っていれば、どれだけ高いコストのユニットが墜ちても予備戦力ゲージが0になるだけで、戦力ゲージ自体は影響を受けない。そのため、低コスト側が一度撃墜されたら今度はエース側が前線に立ち、大暴れして撃墜される、というパターンが最も効率がいいのだ。うまく役割を切り替えたい。

このパターンで組む場合、1ユニットに割けるコストにはどうしても限界がある。余ったコストはすべて艦長に使うのも有効だ。

デッキ解説

エースユニットのパイロットには強力な【シャア・アズナブル】、カスタムパーツを【ビーム・バリア】にして、とにかく撃墜されないように調整した。低コスト側は能力の低さをフォローするために【破壊へのカウントダウン】を装備する。スリップダメージで相手の耐久値を確実に減らし、エースのシャアでとどめを刺す、というのが理想的な流れだ。

エース機を[illegible]限り最大級に強力なユニットを作ろう。攻撃面、防御面をしっかり充実させて、敵ユニットを圧倒したい。

3機編成は次号で! 君は生き延びることができるか!?

GCB作戦書 【ビーム・バリア】について[illegible]カスタムカードだが、[illegible]されてしまうとその[illegible]。[illegible]【ビーム・バリア】の[illegible]は、あえて[illegible]ように[illegible]ば、再び[illegible]ユニットとして[illegible]できる。予備戦力ゲージ[illegible]

最終面を攻略！ ママを奪還せよ!!

ピンクスウィーツ

Pink Sweets

ついに連載も最終ステージに到達。ステージ道中からボスまでをしっかり攻略していくぞ。また、プレイヤーを仰天させた"あの"現象にもついに言及。もらった情報は全部放出しました!

ピンクスウィーツ～鋳薔薇それから～
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：1レバー+2ボタン
■発売日：稼働中(4月下旬)
■使用基板：—

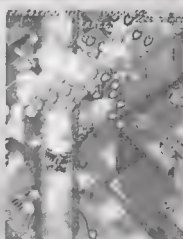
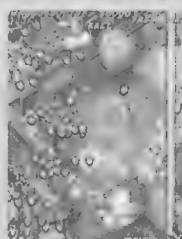
Text：京城

『結婚式は是非ヘしニウムで』

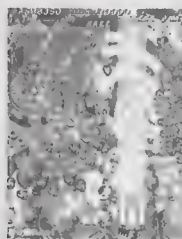
STAGE 7 HALL

最終ステージとはいえ、道中で問題となる場所は少なく、ここまで来れたプレイヤーならポイントとなる地上敵の位置を把握すれば恐れることは無い。1UPを回収し、ボス戦に挑め!

A区間：地上からのホーミングミサイルを警戒せよ

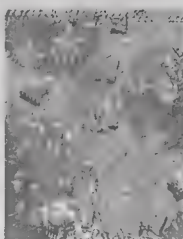
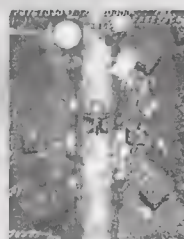
ここで画面左端から出現する戦車は、剣型弾、鉄球弾、ホーミングミサイルと、どれも危険なものばかり。出現後すぐに出現場所へRクラッカーを重ねていこう。そしてRクラッカーの判定が無くなる直前に画面右へ移動して距離を離し、Rクラッカーをためつつ、再度画面左へ移動してRクラッカーを発射しよう。また画面右側でミサイルをショットで撃ちつつ粘るのも楽なので試してほしい。

一カ所から同種の敵が連続して出現するので、戦車の種類を判別して対処していくことが大切だ。

ミルフィユタルトからのホーミングミサイルはミスの原因になりやすいので特に警戒しておこう。

B区間：Rクラッカー連打で凌げ

バナナボウルⅡとミルフィユボウルが連続出現するこの場所は、4面のように弾を撃たずに逃げ続けるのは困難なため、Rクラッカーを無駄無く連続発射しよう。このときRクラッカーが消える直前に少し自機を上、または右へ動かし、飛んでくるホーミングミサイルを誘導するといい。

画面中央でRクラッカーを連打。左からの攻撃を見落とすな。

この辺りで残りのボウルを無視し画面の上側へ抜けてしまおう。

C区間：空中敵の破壊を優先

これまでと同様に地上の戦車は弾封じで対応し、空中のオレンジペコ破壊を最優先。戦車の列と横軸を合わせないことを意識すれば画面上部までショットが届き、より多くのヘリを早く壊せるので自機の位置を意識すること。また、5WAY弾はすべてシールドで防いでしまおう。

戦車、ヘリの弾をシールドで防ぎ、Rクラッカーを発射しよう。

戦車は中央の列だけを撃っていけば押されることは無いはずだ。

MAP 8へ

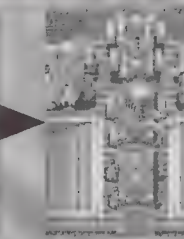
オレンジ・ペコ出現区間

レモンピール出現区間

START

D区間：弾封じで楽々1UPアイテムゲット!

MAP中D区間での1UPアイテム出現条件は3面と同じで『中型戦車のキャタピラを壊して、後続の中型戦車に衝突させる』というもの(砲塔を壊すとキャタピラに判定出現)。

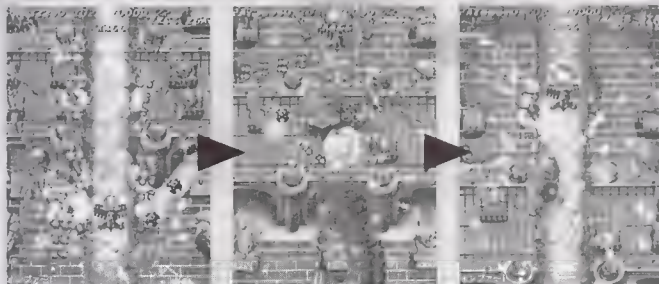
出現直後から中型戦車に重なって撃ち込み、キャタピラを壊したらすぐに1台上の戦車の上に移動し、そのまま衝突するまで弾封じしていれば楽に1UPを出すことが可能だ。

1台目の戦車の出現直後から重なって撃ち込み砲塔→キャタピラと破壊。その後すぐに2台目のやや上中央に自機を位置させていれば、残りの中型戦車を全て同時に弾封じできるので簡単。1UPが出現したらすぐRクラッカーを撃って残りの中型戦車を処理していこう

ステージ7 耐久値 ショット破壊時 ローズクラッカー破壊時	イチゴトーフ	タマゴトーフ	ミントトーフ	バナナグラッセ
	100/100	100/100	100/100	砲塔 300/300 土台 500/500

E区間：弾封じとRクラッカーで画面中央をキープ

ここで下から上へ向かって列をなして連続で出現する戦車の攻撃は、剣型弾をはじめとした正確な自機狙い。

さらに出現位置の関係で自機を画面下に位置させていても近い場所から攻撃されるので、開幕すぐにRクラッカーを発射するように。

また、常に少しずつ移動して自機狙いの弾を避けつつ、戦車の出現位置へRクラッカーを重ね、攻撃しつつ自機の逃げ場を確保していこう。

中央の列にRクラッカーを撃ったら上→下というように移動し、左右からの敵弾を誘導してため時間を稼ごう。ここでは縦方向のみの動きで抜けていくのがベストだ。

STAGE 7 中ボス「スクランブルエッグ」

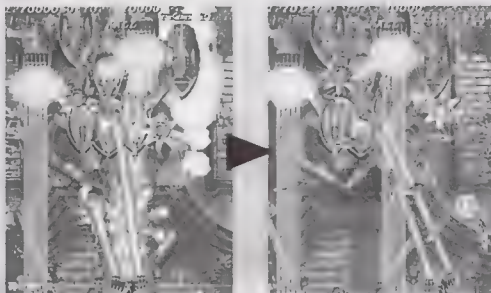
	ショット破壊時	ローズクラッカー破壊時
本体	50,000	5,000
後方プロペラ×4	破壊不能	500
砲台×2	10,000	1,000

これまで幾度と無く戦ってきた中ボスとの戦闘もこれが最後とあって、これまでとは比較にならない強力な攻撃を仕掛けてくる。

全ステージ中最大の難所といっても過言ではない場所だがRクラッカーを効果的に使って切り抜けよう。

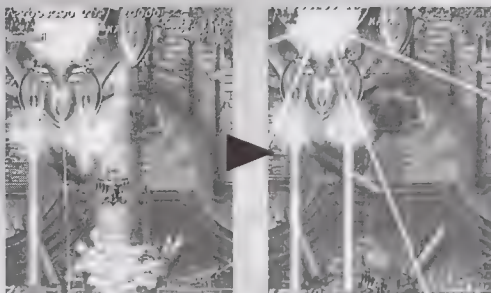
回転ノコギリ弾は状況判断がカギ

中ボスの上部の四つのパーツからレーザーか回転ノコギリ弾がランダムでどちらかが発射されるので、できるだけ回転ノコギリ弾が多い側にRクラッカーを発射し、回転ノコギリ弾破壊時の剣型弾も消していこう。

左右同時に回転ノコギリ弾が出現したときや撃ち漏らしたときは、下方向へ向かってくる回転ノコギリ弾とすれ違うように自機を移動させると回転ノコギリ弾が失速するので、ショットかRクラッカーを当てていこう。また、この際スピードはあらかじめ速めにしておいた方が楽になる。

Rクラッカーで撃ち漏らした回転ノコギリ弾はショットで撃たずに画面を大きく使って避け、ショットを撃って破壊していこう

レーザー回転に合わせて移動せよ

中央部分から8方向にレーザーが発射され、そのまま回転→静止を繰り返す攻撃はかなりの脅威だ。この攻撃もやはりRクラッカーが頼り。中央にレーザーの前兆が見えたらRクラッカーを重ねてレーザーの回転とすれ違い、レーザーの動きに合わせて自機を移動させていく。

この際も回転ノコギリ弾は飛んできているので、ここでもとにかく無駄無くRクラッカー連続して発射できるかがキモで、とにかくRクラッカーが消滅する瞬間に回転レーザーの軌道上に自機を位置させないことに尽きる。

回転しているレーザーの根元を見てその後の位置を予測し、Rクラッカーで消している間にすれ違うように自機を移動させるのがポイントだ。

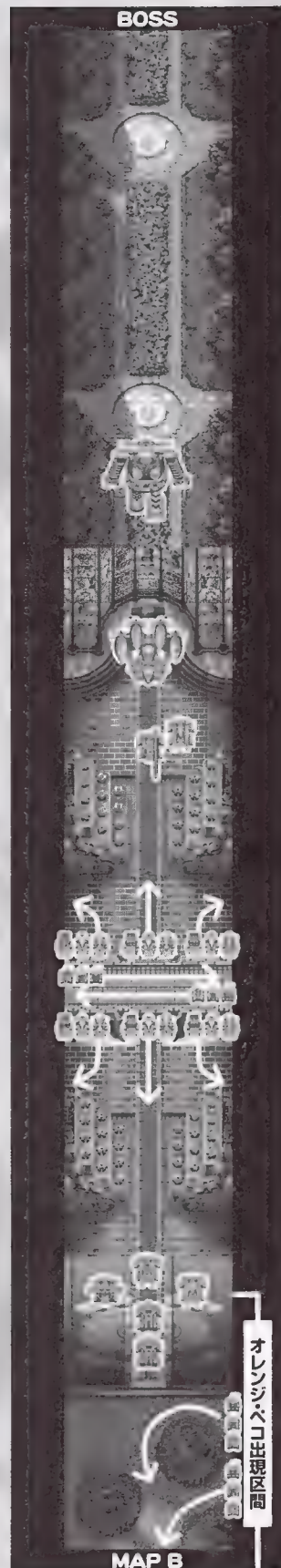
残機が減らなくなるって何？

既にご存知の方も多いと思うが、本作ではある条件を満たすと、いくらミスしても残機のストックが減らなくなるという現象が発生する。

その条件とは「どんな方法でもいいので残機を5機ためる」というもの。中ボス、ボスなどで稼いでいけば、それほど労せず3面で満たせる条件だ。

ただこの現象でクリアしても達成感が得られないプレイヤーの方か多いと思う。もちろん楽しみ方は人それぞれだが、個人的には、あえてこれが起こらないようにプレイしALLクリアを目指すのをお勧めしたい。

BOSS

オレンジ・ペコ出現区間

MAP B

キントングラッセ	ミルフィユタルト	バナナボウルII	ミルフィユボウル
砲塔 300/300 土台 500/500	砲塔 300/300 土台 500/500	砲塔 300/300 土台 1000/1000	砲塔 300/300 土台 1000/1000

STAGE7 ボス「ビッグ=バーン」

画面全体を所狭しと移動する7面ボスは、まさにラスボスといった趣。それぞれの攻撃の性質に合わせた、シールドとRクラッカーの使い分けが試される。離脱時の素早い動きに惑わされないようにしっかりとダメージを与えて、ボスを撃破せよ！

	ショット破壊時	ローズクラッカー・破壊時
本体	100,000	10,000
本体（離脱時）	100,000	10,000

私を超えられるならぁっ!!

アドリブ対応の集大成だ

ビッグ=バーンはこれまでのボスとは違い画面全体を高速で移動するので、ボスの横や上で避けると楽になる場合が多い。

ただ、どうしてもボス本体の動きに左右されて毎回同じようにいくわけではない。ランダム要素が多い本作のボスの中でもアドリブ性が高いボスなので、瞬時の判断力が問われることになるのだ。ここでも制御できる範囲内で自機のスピードを速めにし、ボスの動きに対応していこう。また、攻撃によっては激しく処理落ちがかかるので、ため時間の見当を誤らないよう注意しよう。

伸びてくる腕はボスの位置を確認しよう

第1形態でボスが停止したときは、ボス本体から真下へレーザーなどが発射されるので腕パーツの横に接近してショットで撃ち込んでいこう。腕パーツへのダメージも本体へのダメージ扱いになっている。

また、腕パーツが伸びて7WAYを連射してくる攻撃は、この形態で一番ミスにつながりやすい。7WAY全体を大きく画面を回るように動いて避けていこう。ただしボスが画面の上部に位置しているときは、画面一番下に位置していれば腕パーツが届かない。ボスの位置を見極めて停止し、腕パーツからの7WAYをシールドで防いでいけばいい。

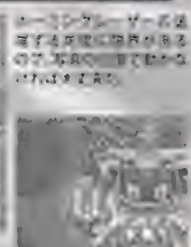
[illegible]

第1、第2形態での基本方針

各種攻撃がランダムで選ばれるためアドリブで対応しなければいけないのは前述した通り。

ただし、大体はボスの真横か真下のどちらかに自機を位置させればいい。ボスの斜め下辺りで攻撃パターンの変化を待とう。

特にRクラッカー発射後は胸部からのホーミングレーザーに十分注意し、レーザーが飛んできたらすぐ画面上へ移動し避けよう。

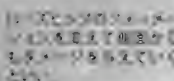
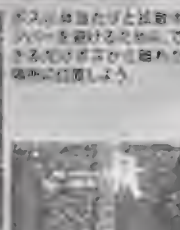
[illegible]

常に待機するのはこの辺りの位置で。本体にも撃ち込めるので一石二鳥というわけだ。

ボンバーと波動ガンへの対処

第3形態では「波動ガン」などの声と共に『鋳薔薇』のプレイヤー機体と同種のボンバーや波動ガン攻撃を仕掛けてくる。

この際、爆風などで自機の行動が制限されるが、画面上部のボス本体からなるべく離れた場所で耐えるしか無い。特に拡散ボンバーが危険なので、ボスの攻撃が途絶えたように見えても次の攻撃に備えて下がれるようにしておこう。素早い切り替えが決め手になる。

[illegible]

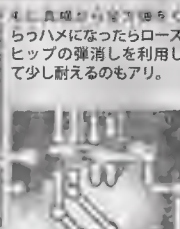
[illegible]

耳パーツの変化を見落とすな

第2形態以降では、耳パーツからのレーザー攻撃が加わる。これはボスの耳パーツが下向きになった後に発射されるので、通常時横に向いている耳が下に向いたら、その直線上に自機を位置させないように。発射後ワイパーのように振られるので、ボスの真横辺りへすぐに回避し次の攻撃に備えよう。

全方位弾とサーチレーザーへの対処

全方位弾は直後にボスの下側に居さえすればシールドで防げるので、ほかの攻撃のときもすぐに下へ下がれるようにしておこう。

自機と縦軸が合ったら直角に曲がってくるサーチレーザーをある程度上方向へ避けたら途中で下へ切り返すことを意識し、上へ移動したところに真横から全方位弾をくらうシチュエーションをできる限り回避していこう。

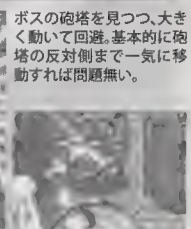
[illegible]らうハメになったらローズヒップの弾消しを利用して少し耐えるのもアリ。

サーチレーザーはとにかくRクラッカーで消す以外に的確な対処法は無い。

突然のオレンジレーザーには要注意

第3形態での5WAYオレンジレーザー連射は、5WAYを大きな固まりとしてとらえて、ボスの周囲を回って避けていこう。

なお、この攻撃に変わった時点でたまっていればすぐにボスへRクラッカーを発射し、横方向へ大きく逃げれば問題は無くなる。

この攻撃に限ったことではないが、とにかく攻撃が変わったすぐ後が一番危険なのだ。

ボスの砲塔を見つつ、大きく動いて回避。基本的に砲塔の反対側まで一気に移動すれば問題無い。

正面からスタートした場合は、とにかくすぐにRクラッカー撃ち、そのスキに画面上部へ動いていこう。

[illegible] 条件は解明できなかった。CAVEによるとランクとは全く関係無い条件でこ[illegible]

『2』の写真を大量入手!!

前号に続き、今秋稼動予定の『ベースボールヒーローズ2』（以下BBH2）の続報をお届け。ロケテストで判明した情報も交えつつ、『BBH2』の新要素に迫っていくぞ。

ベースボールヒーローズ 2
BASEBALL HEROES 2

ベースボールヒーローズ2
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：スポーツゲーム
- ■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
- ■発売日：2006年秋稼働予定
- ■使用基板：ー

text:マンモス丸谷

画面写真から読み取れる『2』の新要素!!

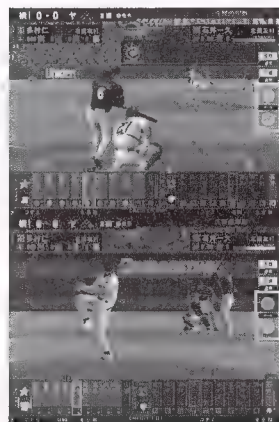
現在のアーケードでは数が少ない野球ゲーム。そこにトレーディングカードという魅力を追加した『BBH』。今回『BBH2』の試合に大きな影響を与えるであろう新要素を紹介。稼動は現実のペナントレースが佳境を迎えているであろう秋ごろが予定されている。現行バージョンをプレイしつつ、ゲーセンの新シーズン到来を待つべし！

選手データはもちろん2006年版。孤軍奮闘中の李（巨人）などは大幅強化間違い無し!?

サインや選手交代などの使用回数は前作と同じようだ。勝負所でのプレイヤーの指示が勝敗を大きく左右する！

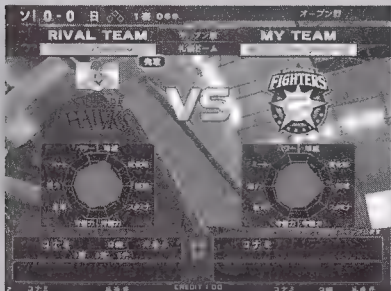
狙い球と決め球の選択が可能に

投手ならパワーかコントロール、打者は強振かミートと、カードの位置によって変わる狙い（目盛り）を読んで試合を進めていくのが基本だった『BBH』。本作では今までの目盛りによる投球（打席）の“方針”だけでなく、最後に投げる“決め球”の指示も可能になった。投手には決め球を“直球”か“変化球”のどちらかを指示できるようになり、対する打者には“直球狙い”か“変化球狙い”を選ばせることが可能となった。これにより決め球をめぐる新たな読み合いが発生。カードパワーに頼ったヒットや盗塁は通用しにくくなりそうだ。また目盛り位置と同じく投手、打者どちらにも“オート”という選択肢もある（カード選手のみ）ので、決め球or狙い球を選手に任せることも可能だ。

決め球にサインと、プレイヤーの読みが重要になる場面が増大！

新たな読み合いで戦略性アップ！

画面右に追加された矢印のアイコンに注目。この部分にタッチすることで狙い球と決め球の変更をすることが可能になった。サインやVSのような指示とは違い、回数制限は無さそう。打席が変わるごとに逐一タッチパネルで変更ができるようだ。

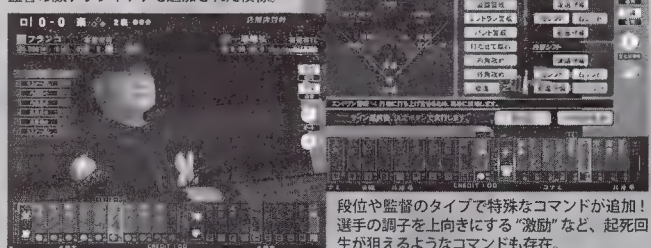
戦力グラフでチームの能力が一目瞭然

前号でもお伝えした“戦力グラフ”の詳細が判明。グラフの左半分が野手陣の能力、右側が投手の能力を表しているようだ。加えて野手のパワーや機動力、投手力など項目ごとの戦力比といったものも表示される。試合前のわずかな時間で相手チームの特色をある程度把握することが可能になっているぞ。

自分のチームと相手チームの総合力が瞬時に判明。チームカラーが分かれば相手の使ってくる作戦も予想できる？

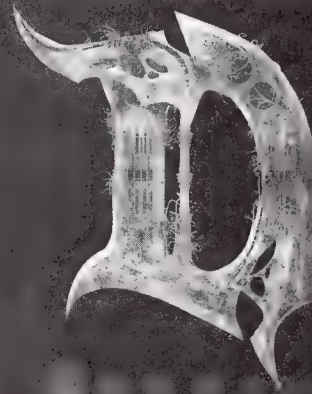
野手データ	パワー
	ミート
	走力
	送球
	守備力
投手データ	球威
	変化球
	制球
	スタミナ
	守備力

監督の個性を反映

本作では選手の特色だけでなく、プレイヤーの分身である監督の個性もクローズアップ。監督の段位やタイプ（勇将、闘将、知将など）と、采配の関係が見直された模様。監督の性格も試合を左右するファクターになる!?

試合中に実行したサインの履歴も確認できるようになり、作戦が立てやすくなった。監督の顔グラフィックも追加された模様。

段位や監督のタイプで特殊なコマンドが追加！選手の調子を上向きにする“激励”など、起死回生が狙えるようなコマンドも存在。

今日の[illegible]台

ロケテスト情報：7月末に[illegible]ロケテストではデッドボールといったアク[illegible]ント系のイベントも発生した[illegible]の低い投手を起用する際には一層の注意が必要か？ デッドボールによるケガの発生なども気になるところ。もしケガが存在する[illegible]

強力なEXカードを使いこなす

前号の特別付録「裡門頂肘」を検証し、実用レベルにまで昇華していく。性能を引き出し、強力な一撃をお見舞いしよう。

Quest of D Ver.2.02c 護符の継承者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：2006年8月7日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

今月号の付録カード“柿”について

2号連続の特別付録EXカード、今月は「柿」だ。eアイテム・林檎の上位版ともいえるカードで、使用時MP25回復。魔法使いには必須となる!? 通信協力プレイで役立つこと間違い無しだ。

ナックル黄金時代突入!? “裡門頂肘”活用講座

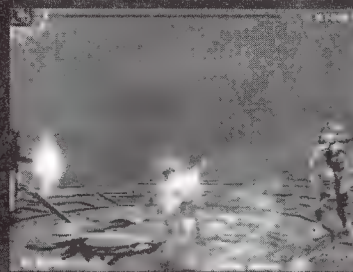
武器スキルでは初となるダッシュ攻撃用のスキル。ダメージやデッキ構築などを検証してみたので、これを参考にナックルスキルに注目してみよう。その高性能ぶりに、黄金時代の到来が予測される……!?

Text:真瑠世

カードの基本知識

裡門頂肘は、ほかの多くの武器スキルと同様にレアリティがアンコモン（6枚で1枠）相当の、全職業スキルとなっている。カードのパーマネント効果は、6枚積んだ状態で見てみると……、

- STR＋5
- DEX＋5
- AGI＋5

となっている。AGIが上昇するスキルカードはスピードアップ（AGI＋9）、ライトニングランサー～ホースライダースラスト（AGI＋3）、盗賊系補助スキルしか存在しないこと、どれも各職業専用なことがポイント。全職業スキルでAGIが上昇する裡門頂肘は、珍しいパーマネント効果を持つことが分かる。僧侶や魔法使いでも機敏に動け、なおかつどのサポートジョブも機能するのでパーマネント効果のみを活用する手もある。

AGIが上昇する全職業スキルはこれだけ。サポートジョブに影響されないのが大きく、機敏な動きが可能になる。

積み効果を検証

EXカードということもあり枚数をそろえることが非常に困難とは思われるが、ここにその積み枚数によるダメージ値を掲載する。

右の表は上から裡門頂肘のもの、ナックル連係スキルのダンス オブ ザ ドラゴン併用時のもの、そしてナックル強攻撃のダメージ値。

裡門頂肘のパーマネント効果でSTR＋5になるため、1枠（6枚）増えるごとに約15ダメージ上昇することが分かる。また、ナックル強攻撃より格段に強く、枚数を多く積んだ状態だと強攻撃の約1.5倍ものダメージを与えられることが判明。ダンス オブ ザ ドラゴンでもダメージは上昇するものの、裡門頂肘と強攻撃主体の場合はあまり効果的な上昇率ではないようだ。原石カードや補助魔法に枚数を割く方が効果的だろう。

枚数を積んだ状態だと驚異的な破壊力になる。従来の主軸であった強攻撃連打に代わる、新たな戦いが可能に。

●裡門頂肘ダメージデータ

	STR50		STR70		STR100	
1枚	123	①154	140	①174	164	①205
		②160		②181		②213
		③166		③188		③221
6枚	133	①166	151	①188	177	①222
		②173		②196		②230
		③180		③203		③239
12枚	143	①179	162	①202	191	①238
		②186		②211		②248
		③193		③219		③257
24枚	163	①203	184	①231	217	①271
		②212		②240		②282
		③220		③249		③293

●ダンス オブ ザ ドラゴン併用時

	STR50		STR70		STR100	
裡門頂肘6枚＋ダンス オブ ザ ドラゴン6枚	141	①176	160	①200	188	①235
		②183		②210		②244
		③190		③218		③254
裡門頂肘6枚＋ダンス オブ ザ ドラゴン12枚	149	①186	169	①211	198	①248
		②194		②219		②258
		③201		③228		③268

●強攻撃ダメージデータ

	STR50		STR70		STR100	
強攻撃	112	①140	127	①159	149	①186
		②146		②165		②194
		③151		③171		③201

※①はソング オブ パワー使用時　②はコンセントレーション使用時　③はソング オブ バトル使用時のダメージ

QOD2事典
堕ちた英雄シングルプレイは、裡門頂肘大量積みだとクリアしやすい。オススメは僧侶で、裡門頂肘24枚＋ソング オブ バトル5枚＋EN回復系6枚。回復はマイナーヒールを使う。足が速いので敵の攻撃へ突っ込みやすいが、慣れればスレッジャーテイルよりも簡単にクリア可能。なお、各種族、全職業でクリア確認済み。魔法使いの中では最も楽なスキルといえる。

DECK構築の指針

裡門頂肘を最大限に活用するためのデッキをここに紹介。ステータスや戦法によって、大きく二つの候補が挙がってくる。

裡門頂肘＆補助魔法

裡門頂肘は、基本的に補助魔法と併用するのが有効。ナックル系武器のスタンダードであるトライネイル（STR＋6）は攻撃力が比較的高いので、補助魔法の効果は抜群だ。常に補助魔法を使いながら戦うのが理想的で、ダンジョンごとにEN回復系カードの枚数を調整していこう。

裡門頂肘の威力を上げることを優先してデッキを構築してみると、カード資産によって裡門頂肘を大量に積んだデッキと補助系魔法を大量に積んだデッキの二つが候補になってくる。

30枚集めるには相当の苦労が必要だが、その分圧倒的な破壊力が魅力。トラップの多いダンジョンは苦手だ。

●サンプル装備

- ・ルビー×3
- ・サファイア×3
- ・トパーズ×2
- ・★ゲイルリング
- ・トライネイル＋5×2
- ・ヴァルキリエ＋3
- ・フレイムアーマー＋3
- ・スラッシュブーツ＋3
- ※空き2枠

必要なステータスはAGI

裡門頂肘はダッシュ攻撃スキルで発生が非常に早く、空振り時の硬直時間が短いのが特徴。元来攻撃にスピードがあるため、DEXが高くてもあまり変化が見られないのがポイント。スキルを生かすには、DEXよりもAGIを上げるのが有効になる。ダッシュ攻撃は約一歩動けば出せるため、AGIを上げるとより早く攻撃を繰り出せるぞ。足の速いエルフを使うと他種族より圧倒的に連発できるので、いかにAGIが重要かが分かる。STRはもちろん重要だが、その次に上昇させるべきステータスはAGIであると考えよう。

つまりeアイテム欄の宝石の優先順位は、LV.2ルビー→LV.2トパーズ→LV.2サファイアの順になる。LV.2サファイアを外して、LV.2エメラルドでクリティカルを期待するのもいいだろう。それくらいDEXの重要度は低い。

戦士は★ゲイルリング、他職業はパワーリングを装備して、レベル20時にSTRが最大値（または最大値近く）になるようにするといい。そして補助系魔法を多く積む場合は、AGIを上げにくいのでトパーズ原石のカードを積むことも考えよう。戦士はスピードアップを8枚程度積み、補助魔法の継続時間を延ばすのも効果的だ。

人間戦士の場合はSTRが28上昇するので、初期は70以上でいい。裡門頂肘大量積みの場合は★ゲイルリングだ。

種族別ワンポイント

●エルフ
小型の敵がダウンしていると空振りするのが残念だが、他種族よりも足が速いので連発しやすく、効率がいい。立っている敵を順に攻撃しよう。

●ドワーフ
AGIを60くらいまで上昇させた後STRを上げるのがオススメ。ダウンした敵に当たるが、ほかの種族で空振りするのは体力が少ない敵ばかり……。

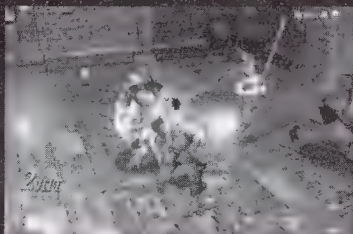
●サンプル装備時の各デッキダメージデータ＆スレッシャーテイルとの比較　※カッコ内はパワーリング装備時

	裡門頂肘24枚＋コンセントレーション2枚	裡門頂肘2枚＋コンセントレーション24枚	裡門頂肘6枚＋コンセントレーション18枚	スレッシャーテイル24枚＋コンセントレーション2枚
STR	66	85	79	60
DEX	56	37	41	70
AGI	63	44	48	43
通常	180	154	159	191（208）
コンセントレーション使用時	236	231	230	249（273）
※ダッシュ攻撃	――	――	――	※116（126）
※ダッシュ攻撃＋コンセントレーション使用時	――	――	――	※151（166）

スレッシャーテイルとの比較

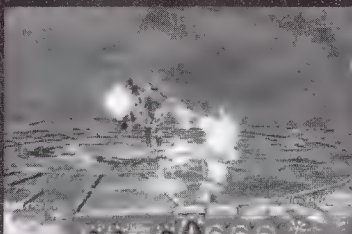
同じ装備の場合、ダメージ的にスレッシャーテイルとほぼ変わらない裡門頂肘。片手剣のダッシュ攻撃に比べて威力が高く、攻撃時の状態が、

・スレッシャーテイルはその場
・裡門頂肘は動きながら

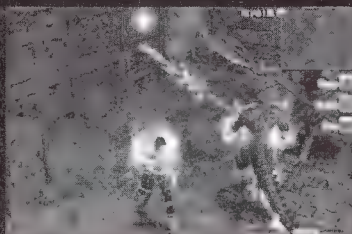
という大きな違いがある。武器キャンセルをしっかり行なえば、常に移動しながら攻撃する形になるためダメージを受けにくい。複数の敵を相手にする場合はスレッシャーテイルに軍配が上がるものの、単体を引き離しつつ攻撃できるようになるとスレッシャーテイルよりも使いやすくなる。

敵をまとめずに、引き離しつつ攻撃。乱戦の立ち回りに慣れれば、このスキル本来の力が発揮できる。

裡門頂肘大量積み

このデッキスタイルは威力、ダメージ効率ともに優れている。補助魔法が無くてもある程度戦力になることと、AGIが極めて高くなるのが利点だ。

3体程度の乱戦なら順番にダウンさせれば対応できるので単体攻撃スキルの弱点は感じられないが、AGIが高いので視点の操作に慣れないと敵の攻撃へ突っ込みやすいことに注意。常に敵の横か背後へ回りながら攻撃するのが基本で、この戦い方なら敵が自分をサーチし切れないため、攻撃をくらいにくい。立ち回りに不安が残るならグランドシェイカーやアシッドレインを一枚入れよう。

AGIがかなり高いので、遠距離でガレスの3WAYライトニングの外側へ回避することすら可能だ。

補助魔法大量積み

集めやすさの関係で、こちらがオーソドックスデッキになる。回転率が落ちるので、ダウンさせた相手には強攻撃連打を使おう。デッキについては裡門頂肘6枚＋補助魔法12枚＋トパーズ原石6枚にすれば回転率が少し高くなる。コンセントレーション24枚を積んだ場合は初期STRが高過ぎるので（人間、エルフの場合）、トパーズ原石のカードを積む方がいい。AGIを生かして背後からダウンを奪い、強攻撃を数発→敵が起き上がりそうになったら裡門頂肘と切り替えよう。なお、受け身を取る相手には裡門頂肘を連発すること。

補助魔法大量積みの場合は強攻撃がそれなりの威力になるので、背後からダウンを奪う動きが重要。

QOD2事典 エルフを使用するとあまりの回転率の高さゆえに、裡門頂肘が出ずにダウン攻撃になりやすい。裡門頂肘→武器キャンセル→歩く、という動作をリズミカルに行なうのが重要だ。盗賊の場合はレベルアップでAGIがかなり上昇するため、後半戦はややテンポアップをするといい。なお、ドラゴンを相手にする場合、しっかり足を狙わないと空振りしやすいことに注意。

鉄拳5 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

日本の夏、相撲の夏

『DR』の盛り上がりはこれから！ まだまだ発掘される小ネタをチェックせよ！ さらに、今回の対戦攻略はガンリュウ！ 闘劇'06決勝戦で大暴れし、ひそかに愛好家が多いこのキャラクターには何かがあるぞ!!

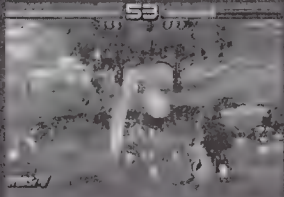
鉄拳5 DARK RESURRECTION	
メーカー	バンダイナムコゲームス
ジャンル	対戦格闘ゲーム
操作方法	8方向レバー＋4ボタン
発売日	2005年12月13日(稼働中)
使用基板	SYSTEM256

小ネタによる納涼祭、開幕!! ピンポイント小ネタ集!!

ネタ集いなんて言わずに[illegible]かなポイントで役立つ[illegible]たって紹介していくぞ！

膝弾連進による掘り起こし

若干左に軸がズレた状態で箭疾歩（⇨）を決め、相手が受け身に失敗した際はダッシュから膝弾連進（⇩）で追撃しよう。2発目で掘り起こして空中やられにできるので、さらに虎身肘（⇨➡）⇒疾歩掌拳～転身歩（⇩）⇒虎身肘⇒疾歩連肘（⇩）と決められるぞ。

膝弾連進の1発目がダウンに当たり、2発目で空中やられに[illegible]

燕子抄水～双把からの起き攻め

[illegible]～燕子抄水（[illegible]成功時に[illegible]）からは双把（[illegible]）で追撃できる。ここで相手が左横転受け身を取った場合、側面を向いているため、前ダッシュで追いかけての綵鶏腿（⇩）がガード不能となるぞ。ただし、リリやアスカ、リーなどの小さなキャラには双把が決まりにくいので注意。

双把を決め、前ダッシュで接近してから綵鶏腿を狙っていこう

インターフレームによる受け身確定

壁コンボでシュツルムスマッシュ（）を決めた後、相手が左受け身を取るなら、左横移動～インターフレーム（⇨）が立ちガード不能となる。側面ヒットとなるので、ここからロシアンフックラッシュ（）や10連コンボ（2）（）に連係させるのが効果的だぞ。

[illegible]では右横移動～[illegible]が決まり[illegible]

ロンダートキックで回り込め！

空中コンボの締めに、ブラックエルボーフック（⇨）などを決めて相手を壁まで運んだ際に、ロンダートキック（）を出してみよう。

壁受け身を取らない相手対しては、ダウン状態にロンダートキックがヒットし、壁受け身を取る相手に対しては背後に回り込むことが可能。こちら側が大幅に有利な状況となり、ダークネスサイクロン（）やショルダーインパクト（[illegible]）が確定するぞ。壁さえあればさまざまな状況から狙えるので、応用の効くテクニックだ。

壁まで距離がある場合は、前ダッシュしてからロンダートキックを出すように。

ダークネスサイクロン背後ヒット時は、スペースローリングエルボー（）で追撃可。

ダウン判定狙いは挑打連掌で!!

空中コンボの締めで加横架推掌（⇦）を決めて壁に運ぶ際、相手がギリギリ壁に当たるような距離では、ダウン判定目掛けて挑打連掌（⇧【】）を狙うのも面白い。ここで相手が右受け身を取るようなら右横移動～背向け（[illegible]）～虎尾脚（背向け中）がガード不能となり、左受け身には擺歩（⇦）～上歩掌拳（⇧）がガード不能となって虎尾脚（背向け中）がほぼ確定となる。受け身を取らないことを読んだら、再度挑打連掌を決めれば同じ状況に持ち込める。

壁に運ぶ際は空中コンボを加横架推掌で締めるのがセオリー。壁との距離が[illegible]なら――。

ダウン判定に挑打連掌を決める。タイミングは慣れだが、早過ぎても2発目のみが決まる。

鼓打ちカウンターからの攻め

闘劇魂vol.3で紹介した受け身攻めがさらに進化!! 鼓打ち（⇦）カウンターヒット後、旋桜鉄騎（⇩⇧⇦☆）よりも威力の高い三宝龍・上段（⇨➡）を決めよう。ここで相手が右横転受け身を取ると側面を取れるので、ダッシュから旋桜鉄騎を出せば全段ヒット!! 竜王霹靂掌（⇩ヒット時ヒット時）で追撃すれば、体力のほとんどを奪い取れる。なお、旋桜鉄騎を出す際は2発で止めておき、受け身方向を確認してから出し切ることでリスクを軽減しよう。

鼓打ちからは三宝龍・上段で追い打ちするのが最近のスタンダード。威力が高く[illegible]

受け身方向によっては旋桜鉄騎が確定する。左受け身のことも考え、中段と二択にしたい。

TEKKEN事典DR
アーマーキング[illegible]
リリ補足：[illegible]

ネタ満載どすこい!!

GANRYU

巌竜（ガンリュウ）

対戦攻略

日々進化を遂げる格闘技、相撲。今月は、西の横綱マタドール氏を親方に迎えての乱取り稽古を行なうでごわす! ごっつあん!

達磨落としがその場起きガードできないコンボ

	コンボ	ダメージ
①	突き上げアッパー（）⇒始動閻魔突っ張り4発止め（）1・2・4発目ヒット⇒電車道（）⇒もろ手ハンマー（）	52
②	突き上げアッパー（立ち途中）⇒立ち⇒始動閻魔突っ張り2発止め（）⇒電車道（）⇒もろ手ハンマー（）	56
③	サバ折シザース（）⇒電車道コンボ（）⇒電車道（）⇒もろ手ハンマー（）	56
④	かち上げ（）⇒押忍プレス〜しゃがみ（）⇒電車道（）⇒始動閻魔突っ張り2発止め（）⇒もろ手ハンマー（）	82
⑤	漢下段払い（その場座り中orヒップブレス着地後に）⇒電車道コンボ（）⇒電車道（）⇒もろ手ハンマー（）	57

①、③、⑤のコンボは、電車道を最速で出さないこと。その場で少し待ってから出す必要がある。

④のコンボは電車道を出す前に、⑤のコンボは電車道コンボを出す前に、どちらも一瞬の横移動（）をする必要があり、難度が高い。特に⑤のコンボは、マードックなどの体の大きいキャラには非常に決まりづらい。

これらのコンボを決めた後は、起き攻めの達磨落とし（⇨）が相手のその場起きに対してヒットするという、非常に有利な状況となる。寝っぱなし以外では回避されない達磨落としと、その場起き上がり立ちガード（）以外では回避されないもろ手ハンマー（）による二択が強烈だ。

ただし、コンボ始動技が軸ずれで当たったときは、達磨落としがガードされることがあるので注意。相手との位置関係の把握は、常に怠らないようにしたい。

ダウン状態に達磨落としが当たるマードック・クマ＆パンダには、確定の追い打ちに。

壁やられ・強からのコンボ

コンボ	ダメージ
壁やられ・強⇒左横移動〜⇨入れ立ち⇒始動閻魔突っ張り2発止め（）×2⇒もろ手ハンマー（）	始動技＋37

自分の右側に壁があるときは、左ではなく右に横移動しよう。

コンボを決めた後、相手が「うつ伏せ足〜腰こちら側」の状態になったときは、もろ手ハンマーによる追い打ちが確定するほか、その場起き上がりに対して鉄砲乱打（）が背後ヒットする。

「うつ伏せ頭こちら側」の状況になったときは、確定する技は無いが、その場起きを前ダッシュからの立ちで拾うことができるぞ。もろ手ハンマーや達磨落とし（⇨）も含めての起き攻めが強力。

コンボ後にこのような位置関係になったときは、もろ手ハンマーによる追撃が確定!

この状況では、もろ手ハンマーをその場起きで回避される。違いを見極めよう。

壁やられ・中⇒閻魔突っ張り4発止めからのコンボ

受け身を読んだとき

壁やられ・中⇒始動閻魔突っ張り4発止め（）の壁コンボを決めた後に、受け身を取る相手には大ジャンプ（）〜振り向きしゃがみパンチ（背向け中に）が決まる。振り向きしゃがみパンチが相手の背後にヒットしたとき、相手が左受け身を取っていた場合は突き上げアッパー（立ち途中）、相手が右受け身を取っていた場合は立ち途中での追撃が決まるぞ。立ち途中が相手の背後に当たった場合は、さらに突き上げアッパー（）で追撃していける。

立ち途中はヒット時8フレーム有利。正面ヒットした場合も攻めを継続できる。

受け身を取らないと読んだとき

相手が受け身を取らないと読んだときは、もろ手ハンマー（）を出していこう。相手に受け身を取られた場合でも、こちらが2フレーム不利な状況になるだけなのでリスクは無い。

受け身を取らなかった相手にもろ手ハンマーが当たった後は、その場起きをする相手に対して、立ちが空中ヒットする。壁との位置関係が垂直でなければ、そこから始動閻魔突っ張り4発止めの壁コンボを決められるぞ。再度同じ攻めを展開するチャンスだ。

もろ手ハンマーによる攻めにリスクは無い。毎回狙ってもいいくらいだ。

『DR』では、閻魔突っ張り4発止めの壁コンボは、2発止め⇒達磨落としより1ダメージ高い。

その場起きをする相手に立ちが空中ヒット! 立ちの攻撃判定は見た目以上に低いのだ。

PICK UP! 達磨落とし（⇨）

達磨落としは、[illegible]

[illegible]した際に達磨落としを出してしまった場合は、猫騙しに移行してダメージアップを図ろう。猫騙しヒット時は、始動閻魔突っ張り2発止め（）が地上コンボになる。

[illegible]キック（⇨⇨⇨or）[illegible]（⇩）のヒット時は、[illegible]に対して、前ダッシュからの達磨落としが確定する。[illegible]

[illegible]して使っていける。ガン[illegible]

新たに解放されたランクSSSS-を目指せ!

DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON

ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：アクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋1ボタン
■発売日：2006年3月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256＋PC

ほぼ月イチペースで新クエスト配信＆キャップ開放が行なわれている『ドルアーガオンライン』。この夏、さらに大きな進化が訪れる！

※掲載内容は編集部調べによるものです

Text：C・LAN

まだまだ謎多きAONの秘密に迫る！ SYSTEM & TOWER 調査リポート

クエストで獲得できる青箱＆赤箱条件やフォースで出現する隠し宝箱、錬金合成レシピなどは大分解明されてきたが、本作にはまだまだ多くの謎が隠されている。今回はその中から四つのテーマを選んで調査を敢行！

ナンバリングが変わる新Verが近日稼動!?

『Ver1.10』の次なる新バージョンの制作が急ピッチで進行中！ もしかしたらこの号が出るころには、既に稼動が始まっているかもしれない。そうでない場合も、近日中に何らかの告知があるはずだ。

今回はどんな新要素が？（写真は『Ver1.10』）

RESEARCH 1 予告モンスターについて

プレイ終了後に、画面下を通過することがある6種類のモンスターは"予告モンスター"と呼ばれ、"レアな何か"に関係しているらしい。目下のところ、予告モンスターはレアモンスターの出現率を示し、ギルが追いかけている場合はさらに期待度が上昇する、という見方が有力だ。まずは、予告モンスターの種類や特徴を見ていこう。なお、予告モンスターはICに記憶されており、日数を置いたりサテライトや店を変えても、クエストをプレイするまで維持されるぞ。

基本的な性質

予告モンスターは種類によって期待度の順列があり、クエストをプレイすると消滅して再選択される。しかし、次元の鏡や神魔では下位ランクに移行することは原則的に無い。つまり、クエストでのみ意味がある存在ということが類推できる。このことから、クエストのみのレア要素＝レアモンスターの出現率、という仮定が生まれる。

次元の鏡で育てる

エピックのプレイでは、最低の予告ランクが直前の状態に固定される。プレイを終えても予告ランクが下位のものになることは無く、悪くても現在のものが維持される。プレイしたい（レアモンスターを狙いたい）クエストが無い場合は、次元の鏡や神魔で維持しておく、という方法が有効だ。ただし、上位になるほど成長は難しくなる。

仮説 予告総和がレアモンスター出現率に影響

左記の仮定を進め、例えば"無し＝1%、グリーン・スライム＝2%、レッド・スライム＝3%"のように個々の確率があり、メンバーの総和で出現率が決まるという仮説を立て、この仮説に沿ってマッチングを繰り返したみた。結果、信頼できるのはレッド・ナイトクラス×4人辺りから。この場合50%強の確率でレアモンスターが出現した。ただし試行回数は10回程度。裏付け可能なほど信頼できる数値ではないことを了承願いたい。

予告モンスター順列

次元の鏡をひたすらプレイした結果、右のようにランクが上昇する結果となった。ギルは上昇補正が加わると思われるが、ドロップ率などに影響を及ぼす可能性もある。

ギル追いかけ（低→高）：無し → ノーマルギル（原作イラスト風） → ハイパーギル（原作最強装備）

モンスター（低→高）：無し → グリーン・スライム → レッド・スライム → ブルー・ナイト → レッド・ナイト → アキンド・ナイト → ハイパワー・ナイト

発生率を探る

右表は"試練の旅"での予告モンスター集計結果。次元の鏡でも発生率が同じとするなら、ブルー・ナイト以上まで育てるのはかなり大変なことが分かる。

●予告モンスター統計（クエスト試行500回）

ギル＼モンスター	無し	グリーン・スライム	レッド・スライム	ブルー・ナイト	レッド・ナイト	アキンド・ナイト	ハイパワー・ナイト	計	比率（%）
無し	218	105	101	23	14	3	1	465	93
ノーマルギル	—	16	12	3	1	0	0	32	6.4
ハイパーギル	—	3	0	0	0	0	0	3	0.6
計	218	124	113	26	15	3	1	500	100
比率（%）	43.6	24.8	22.6	5.2	3	0.6	0.2	100	—

イシターの独り言　今回の予告モンスター調査は8枚のICを使用して、"次元の鏡"と"試練の旅"で行なった。クエストやエピックごとにレアモンスターの出現率や予告モンスターの発生率が異なっていたり、ほかの条件でこれらの確率が変動する可能性もある。また、一度だけだがPTエピックでブルー・ナイト→レッド・スライムという仮定が崩れる結果が出たことを付記しておきたい。

RESEARCH 2 熟練度が上昇するフォース

武器の熟練度は通常攻撃とため攻撃で上昇し、攻撃回数が多いほど上がりやすい。ここでは、すべてのフォースについて熟練度が上昇するのかを調査。その結果、一部のフォースのみ上昇を確認できた。しかし、熟練度0スタートでも、上昇値は1～4と極めて低かった。なお、サンドラの攻撃分は個別に熟練度が加算される。

一部のフォースは熟練度が上がるものの、その上昇値はごくわずか。フレイムチャージ以外のフォースを活用するのは現実的ではない。

●熟練度上昇が確認できたフォース

ギルガメス

サンダースラッシュ
フレイムチャージ

ヤング・カイ

アイスストーム
サンダーボルト

ワルキューレ、ゼオバルガ

なし

調査プレイ環境＆補足

調査方法は熟練度0の武器を使い、神魔ソロを規定フォースのみで撃破までプレイ。サンダースラッシュは近距離の斬り部分のみが対象の模様（遠距離のみでは上昇せず）。また、フレイムチャージだけは通常攻撃並に上昇しやすく15ほど上がった。

RESEARCH 3 異種キャラ同部位合成の法則

レシピ外合成は、どの部位がどの部位を吸収するのかという知識が重要。これに、異なるキャラの同部位装備を組み合わせた結果を知っておけば、さらにレシピ外合成の幅が広がる。複数のキャラを使っていない人でも、ドロップ品などを貪欲に活用しよう。ちなみに"同部位×2＋下位部位"という組み合わせの場合は、上位となる同部位の2合成と同じ結果になり、"上位部位＋下位同部位×2"の場合も上位部位になる。混同に注意。以下に2例ほど挙げておこう。

●ギルガメス頭＋ヤング・カイ頭＋ワルキューレ腕→ゼオバルガ頭
●ギルガメス体＋ヤング・カイ脚＋ワルキューレ脚→ギルガメス体

●同部位合成結果

(G:ギルガメス、Y:ヤング・カイ、W:ワルキューレ、X:ゼオバルガ)

素材1	素材2	素材3	結果	素材1	素材2	素材3	結果
G	Y	－	X	G	W	X	W
G	W	－	Y	G	Y	Y	W
G	X	－	W	G	W	W	Y
Y	W	－	W	G	X	X	G
Y	X	－	G	Y	Y	W	G
W	X	－	G	Y	Y	X	X
G	G	Y	Y	Y	W	X	G
G	G	W	Y	Y	W	W	W
G	G	X	W	Y	X	X	X
G	Y	W	W	W	W	X	G
G	Y	X	G	W	X	X	X

カテゴリ1 アクセサリ

クエストの隠し宝箱から出現する可能性があり、現在は「天光石」もあるため、最終的にはハズレとなる。だが、初回更新で手に入るとうれしいアイテム。

カテゴリ2 レシピ合成品

レシピ合成で作成できる装備品。実益を兼ねた強力な装備が多く、一部"天界のプレート"や"神珍鉄"、"万能章"などの入手困難な素材が必要なものもある。

RESEARCH 4 宝くじアイテムリスト

宝くじでもらえるアイテムは各キャラ20種を確認。今回"暫定版"としたのは、500回までもらえるキャッスルプレゼントに一部ランダム要素が含まれているため。また、今後のバージョンアップで宝くじアイテムが増える可能性もある。下表のキャッスルプレゼントは、各キャラ2枚のICを500プレイ続けた結果から導いたものだ。

●宝くじアイテムリスト（Ver1.10暫定版）

	ギルガメス	ヤング・カイ	ワルキューレ	ゼオバルガ
[illegible]	スーパーレッドリング	スーパーレッドイヤリング	スーパーレッドネックレス	スーパーレッドオーブ
	スーパーブルーリング	スーパーブルーイヤリング	スーパーブルーネックレス	スーパーブルーオーブ
レシピ合成品	シロッコ	マスターエレメント	神木の矢	シオウスの盾
	ゼファー	神珍杖	トライクレッセント	対異相空間砲
	マスクオブファントム	セイクリッドブルトン	ハンドオブヌァザ	ファントムヘッド
	ジェネシックハイパーヘルメット	ミッドナイトドレス	トリニティガーター	シェルタリングブラグザ
	オーラプロテクター	静御前	ヘッドオブムゥ	マルチソルサーバー
	ジェネシックハイパーアーマー	ダブルパンタクル	ディバインキトン	デススクイードユニット
	神将篭手	スカイブーツ	グレイプニル	ダッシャーユニット
キャッスル	ナイトベア	ナースキャップ	サビーヌフード	アモンアーム
	ワイルドウィッグ	パンダヘッド	サンドラヘルメット	スタリオンヘッド
	しいたけ帽子	エプロンドレス	バニーヘアバンド	コクピットユニット
	風来坊の笠	ナースウェア	セクシースーツ	ギガンテックスカル
	男闘呼着	チャンピオンミトン	弓胴着	ミニバルガ追従ユニット
	ビストロスーツ	ファンシーミトン	スティーリータイツ	フォーミュラロイドユニット
宝くじ専用	サンフラワーシールド	ザブルーねこロッド	アップルヘルメット	フレンドリーフレンダー
	ファニーベアヘルメット	聞き耳のヘアバンド	マーベル女学院制服	くまヘッド
	荒法師の着物	セーラー服	クリスマスドレス	シープロイドユニット
	アックスブレスレット	ジャンパースカート	ピンキー	エアクエイクフィッシュ
	猿股	おしゃれパンタロン	ローラーシューズ	タートルユニット

カテゴリ3 キャッスルプレゼント

条件を満たすと（プレイ回数、エピッククリアなど）高確率でもらえるネタ系装備。セットものが多くアストラル合成の見た目用に最適だが、基本は1個あれば十分なので、宝くじで引くと悲しい。ただし、一部は500回までにもらえない可能性がある。

カテゴリ2 宝くじ専用品

宝くじ専用と思われるネタ系装備。これもアストラル合成向きだが、単純計算で宝くじ20回で1個の確率。基本的には無くても冒険に支障は無いが、ファッションアイテムとして高レートで取引されることが多い。

イシターの独り言

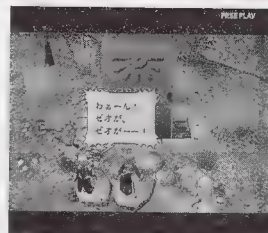
今回調査のために「Ver1.10」で"次元の鏡"と"試練の旅"を合計700回以上プレイしたが、ラッキーアイテムに類する新装備は落としたのか？　リポートの副産物として、併せて報告しておこう。"次元の鏡"はEpic4-1のBlue Dragonが「アデプトオブバビロン」をドロップ！　"試練の旅"は0だったが、Tiamat系が来れば可能性はあるので、素材探しを兼ねて挑戦してみよう。

予告モンスターを育てて通ってみよう

クエスト攻略　後編

前回に引き続き、『Ver1.10』で配信されているクエストの残りをポイント攻略（8月初週まで配信されたもの）。レアモンスターを狙う場合は、何を目的に来るプレイヤーが多いのかを見極めよう。レアモンスターを狙う場合は高ランクの予告モンスターを使うのが理想だが、ボスドロップや赤箱目的のプレイヤーが多い場合もある。店内マッチングも活用したい。

隅から隅まで味わい尽くそう

SSSS-辺りまでランクが上がると、クエストの主な狙いはレアモンスターやボスのレアドロップ品になってくる。プレイしなければ出ないのは確かだが、そうそうお目にかかれるものではない。あまり根を詰め過ぎず、気長にプレイしたほうが精神的にストレスが少ないかも。

PTエピックで初級ランクプレイヤーのヘルプをするのも楽しい。

騎士たちの試練

宝箱のヒント	
青	全ての緑なるものに制裁を与えなさい
赤	自らの手が宝への道を指し示すでしょう

日替わり ☆☆☆

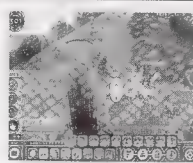
オーン騎士団（2隊）と戦い、最後にBig Plant＋Chrom Knightとの戦いが待っている。序盤は蜂の巣を落とさないように注意。特にヤング・カイには脅威となるので、うかつに攻撃しないように。ボス戦は必ずBig Plantを先に倒そう。

ボスはコールギルなどで引きつけておく。緑箱に期待！

レアモンスター Hyper Roper

POP POINT：ボスエリア南部

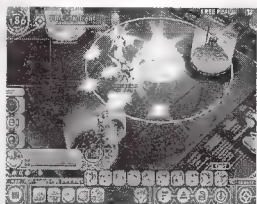
ボスエリア南の橋に出現。見落とす可能性があるので確認は忘れずに。"聖地奪還"と同じレアモンスターだが、ほかに2体のボスが居るので即座に倒そう。高ランクメンバーが居るなら任せてしまおう。

スタート地点からは見えない（写真より約1画面分南に出現）。肉弾系のキャラが確認に向かい、フォースで瞬殺しよう。

主な DROP ITEM：エメラルドメイス（ヤング・カイ右手）　アンシャーの血（錬金合成素材）など

零下30度の罠

宝箱のヒント	
青	囚われし兵を救いなさい
赤	技を磨く者に幸が訪れるでしょう

日替わり ☆☆☆

マップは広いが魔軍が襲撃してくる中盤の広場まで敵は出現しない。後半は墓地の奥まで移動し、Hyper Knightを倒せばボス戦。ボスは"魔都に眠る死霊"のLich Kingとほぼ同じ性質を持つPhantom Kingで、魔法防御力が高い。

ボス戦はユイトカスを守りつつ戦う。前座の魔軍に注意。

レアモンスター Gashadokuro

POP POINT：魔軍襲撃地点の西側

初めて交戦する魔軍が待つ広場の西端付近の地面に隠れている。近付かなければ出現しないので、素通りしてしまわないように。出現後に魔軍を全滅させても消えずに残るので、急いで倒す必要は無い。

"魔都に眠る死霊"と同じレアモンスター。フィールドが広い分、少し戦いやすい。フォースでとどめを刺せば復活しない。

主な DROP ITEM：エーギルドゥーヴァ（ワルキューレ左手）　冥界の雷（錬金合成素材）など

眠れる竜ラパックス

宝箱のヒント	
青	最悪を耐えてこそ祝福が訪れます
赤	この土地の謎はあなたが解くのです

日替わり ☆☆☆☆

ラパックス親子から逃げながらWispの居る広場を目指す。序盤はRapaxそばの物資回収が目的。気付かれるとクリア報酬の500Gがもらえない。ザコ敵はUrchin系、Bone系、Ghost系、Magician系のいずれかがランダムで出現。中でもUrchin系が強敵なので要注意。後半は壁を破壊しながら一本道の通路を進む展開となる。なお、プレイヤー数に応じて1～2匹の子竜（Jaja & Juju）が出現。ラストは一定時間が経過するか、全員が出口に集まると脱出してクリアとなる。

レアモンスター House Mimic

POP POINT：ウィスプ広場中央北側

Wisp広場に宝箱が五つあったら出現しているサイン。北側の壁際中央の宝箱に接近すると姿を現わす。一人が先行し過ぎると、強制脱出までほかのメンバーがたどり着けない。お互いの気配りが大切。

アイテムを二つ落とす。「ハイパワーボウ」は比較的出やすい。「ブラックオニキス」と「ダイヤモンド」がハズレアイテムだ。

主な DROP ITEM：ハイパワーボウ（ワルキューレ左手）　賢者の石（錬金合成素材）など

石巨人の洞窟

宝箱のヒント	
青	碧玉の美声が幸福を招くでしょう
赤	幻想の鏡に温もりを与え続けなさい

日替わり ☆☆☆☆☆

クリスタルの並ぶ洞窟が舞台。二つのマップに別れ、前半はRoperやSlimeが出現。後半はほぼ一本道の通路を北上する。ボスは巨大な斧を持ったStone Statue。武器を振り下ろした後の硬直中は防御力が低い。集中攻撃せよ。

最初の十字路にあるクリスタルを破壊する順番が重要。

レアモンスター Blob

POP POINT：終盤の通路・東のくぼみ

ボスエリア前には破壊できる壁があるが、その少し前にある東側のくぼみに出現する。手前の壁に隠れて見えない場合がある。右下のTARGETアイコンで判断しよう。"怒れる竜ラパックス"と同じ敵だ。

大当たりは「女王陛下のグローブ」。ボスも「第二世代スケルトンボディ」を落とすので、1回で二度おいしいクエスト。

主な DROP ITEM：ダイヤモンドメイス（ヤング・カイ右手）　エリクサー（錬金合成素材）など

インターの独り言　店内四人マッチングでのプレイを繰り返した際に、ドロップに関してある程度の傾向がつかめた。まず、レアモンスターの灰箱は、高確率で全員（または三人）に同じアイテムが出現しやすかった。また、ボスの緑箱に関しても、三人以上がドロップする　しない、という二通りに分かれることが目立った。撃破したタイミングが影響しているのかもしれない。

深淵にひそむ大蛇

宝箱のヒント	
青	速やかに安らぎを海竜に与えなさい
赤	命の限り力を開放しなさい

日替わり ☆☆☆☆☆

道中は三つのルートがランダムで選ばれる。開始時のデモで橋が伸びている方向で判断可能で、北はKnight族、東はRoper族、南はUrchin族が出現する。北は親衛隊のDemonic Hammerが強敵。立てかけられたBridgeを破壊すると(ラストのみ先に進む)、強制的に倒せる。ランクが低いうちはこの方法が安全だ。東と南はスタン効果のあるアーツや武器が有効だ。ボスはLeviathan。首を振り下ろす攻撃が高威力。無敵アーツを使うか、素早く階段下へ退避しよう。

レアモンスター Mother Urchin

POP POINT: Urchin族ルート(南)・中盤北側の小島

南ルートに出現する、紫色の巨大Urchin。ゴールまで一直線なので、出現していればすぐに分かる。攻撃力が非常に高いので、フォースや状態異常攻撃を惜しまず使おう。倒すとアイテムを四つ落とす。

「アーチンのトゲ」が主要ドロップ品。「マーベルアロー」はつなぎの矢として高性能。数を集めたいのは「新珍鉄」。

主な DROP ITEM マーベルアロー(ワルキューレ右手)
神珍鉄(錬金合成素材)など

盗賊砦の秘密

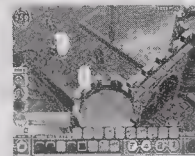
宝箱のヒント	
青	その手は真に封印されたわけではありません
赤	己の記憶を信じられる者に幸あれ

スペシャル ☆☆☆☆☆☆

前半はすべてのフォースとアーツが封印された状態で、罠の設置された通路を進む。床スイッチを踏んで扉を開こう。矢は10ダメージ、回転ノコギリは20ダメージを受ける。矢は5発セットで放たれるので、間を見極めて抜けていこう。ヤング・カイはデフォルトのHPだと死の危険があるため、「ライフクリスタル」やオーブ系アクセサリで増強するのがお薦め。後半は5カ所の魔軍を倒して邪神像を破壊する。ボスはLesser Dragon×3で、Quoxが味方に付く。

レアモンスター Demon Knight

POP POINT: 邪神像エリア東十字路奥・扉前

邪神像エリアの東に出現する、Red Knight系のレアモンスター。扉付近で倒すとドロップアイテムが見えないので、余裕があれば十字路付近まで引き寄せて倒そう。物理攻撃力が高いので油断は禁物。

ドロップ品はギルガメス装備に集中している。「イビルアーマー」なども落とす。見にくい場所に居るのでしっかり確認。

主な DROP ITEM イビルソード(ギルガメス右手)
イビルヘルメット(ギルガメス頭)など

絶対零度の罠

宝箱のヒント	
青	記念碑が成功へと導くでしょう
赤	優しき者を傷つけてはなりません

スペシャル ☆☆☆☆☆☆

ザインダブラ山脈で消息を絶ったユイトカスを探索する。道中に待ち構える敵の数自体は少なめ。ボスまでは"吹雪を超えて"よりも簡単だ。最奥部へ行くとボス戦に移行。ボスはBlack Walkure→Phantom Kingの二段構え。前者は周囲のSpirit族から孤立させ、画面隅に誘導するといい。レア獲得の機会が2回あり、レアモンスターの落とす「万能章」もヤング・カイとワルキューレでは有効に使えることから、"魔都に降りた天使"に次いで人気が高いクエストだ。

レアモンスター Archmage Ghost

POP POINT: 魔軍結界解除後の次の島・北部

金色に光り輝くGhost系のレアモンスター。瞬間移動を行なうので捕らえにくいが、防御力は低め。倒すと"深淵にひそむ大蛇"のLeviathanのように、北側の崖付近の決まった位置に灰箱が出現する。

崖近くへ行くと出現を確認できる。ハズレアイテムは合成でも作れる「エクトプラズム」だが、幸いドロップ率は低め。

主な DROP ITEM マミーボディ(ゼオバルガ体)
万能章(錬金合成素材)など

飛沫をかけて

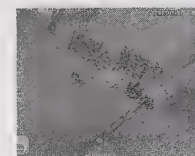
宝箱のヒント	
青	忍びがたきことを耐え忍びなさい
赤	何人にも頼らずに道を進む者に幸あれ

スペシャル ☆☆☆☆☆☆

問題となるのは広場に出現するNinja。状態異常を誘発する攻撃やアイテムを使って引き剥がそう。ギルガメスはアースクラッシュ、バッシュ、プロボーク、ヤング・カイはコールギル、ワルキューレはスリープアロー、「生命の矢」、ゼオバルガはオーバードライブ、キャプチャーアームが有効。この間ほかのメンバーは先行し、魔軍を倒しておく。魔軍ラッシュを乗り切ればボス戦だ。クーリッシュのHPが全回復し、ヒールで回復可能になる。ボスはSuccubus→魔軍。

レアモンスター Iron Gear

POP POINT: Ninja出現地点・東の宝箱そば

槍を用いた突進攻撃が強力な、Black Knight系のレアモンスター。広場の東にある二つの木箱を見れば、出現しているかはすぐに判断できる。出現したらひとまずNinjaを無視して集中攻撃しよう。

この敵にもスタン状態にできる攻撃が有効。ほかに「ミツユビオニトカゲの黒焼き」や、まれに「バキュラ鋼」を落とす。

主な DROP ITEM ハルマゲドンストライダー(ギルガメス脚)
ハイサーメットのタブレット(錬金合成素材)など

魔神の地下要塞

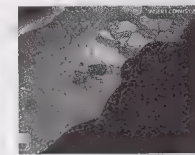
宝箱のヒント	
青	この土地の謎はあなたが解くのです
赤	この土地の謎はあなたが解くのです

スペシャル ☆☆☆☆☆☆☆☆☆

魔軍が集結する洞窟の敵をせん滅する、最高難度のクエスト。最初のMinotaur戦はWisp×2、次のJinn×2戦でさらにWisp×2が追加されるので、この対処が極めて重要。Wispを消せるメンバーがいない場合は、だれかが囮になって引き付けておこう。Jinnは炎属性と氷属性を持つが、基本的な性質は"盟約"のボスと同じ。ラストのStone Statue×4は攻撃力と防御力が高く、大量の落石が降り注ぐ。武器を振り下ろしたスキにフォース連携をたたき込もう。

レアモンスター House Mimic

POP POINT: Jinn出現地点直前の北部奥・宝物庫中央

宝物庫に宝箱が六つあれば出現の証。注意点は、Jinnを倒すとWispと一緒に消滅してしまうこと。出現を確認したら先に倒そう。戻りにWispと鉢合わせになりやすいので、突っ込んでしまわないように。

"眠れる竜ラパックス"と同じレアモンスター。非常に低確率だが、新装備の「やる気のリボン」を落とすこともある。

主な DROP ITEM ハイパワーボウ(ワルキューレ左手)
賢者の石(錬金合成素材)など

イシターの独り言 「Ver1.10」での最強アクセサリ「天光石」は、1カ月のうち1週間のみガラクタとなり効果が現れない。1回目は7/23~7/29だったが、この期間は"虚ろなる魔塔"が配信されず、スペシャルクエストは"魔神の地下要塞"と"魔都に降りた天使"のみ配信された。既に8/20から始まった2回目のガラクタ期間が過ぎたが、今後もこの期間はスペシャルクエストに注目だ!

珠玉ノ名作ヲ遊ビ尽クソウ!!

LONG RUN GAMES' BOOSTER

毎年夏にはたくさんのゲームイベントが行なわれているが、今年は『GGXX SLASH』の関東最強決定戦と、『KOF』シリーズを集めた大会リポートをピックアップしよう。

闘劇後もアツイ！

Text:KZA

ギルティギア イグゼクス スラッシュ
■メーカー：アークシステムワークス／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年9月末（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

関東最強決定戦　ベスト8トーナメント

優勝：おいにー

チーム名	メンバー	予選店舗
涼宮ハルチカの憂鬱	コイチ（イノ）、ネモ（ファウスト）、りりこ（ブリジット）	池袋アリス
ラストダンス	ユメ（ブリジット）、BLEED（ジョニー）、mike（紗夢）	当日予選枠
頭領の運任せ	白頭領（ファウスト）、エン（スレイヤー）、Dio（A.B.A）	当日予選枠
多国籍軍	つぶ（ザッパ）、トリのタテ（テスタメント）、CS（ポチョムキン）	当日予選枠
巨○は戦況を左右しない	ドミー（闇慈）、FAB（ポチョムキン）、ななし（ヴェノム）	本八幡プリもーる宝島
おいにー	012（ソル）、いさ（カイ）、電脳（ヴェノム）	ムトス・イースト座間店
大阪B	キシタカ（ソル）、大阪V（ファウスト）、ライムキー（闇慈）	池袋アリス
きゅうりに白いドレッシングはまずいんじゃないですか～？	鯉沼（メイ）、カズキ（ディズィー）、黄ふぁ（ファウスト）	プレイスポット ビッグワン

関東最強のチームはどこだ!?

2006年8月6日、『GGXX SLASH』関東最強決定戦が新宿スポーツランド中央口店にて行なわれた。7月から関東各地、11店舗のゲームセンターにて予選が行なわれ、予選を勝ち抜いた13チームと、決勝大会直前の当日予選を突破した3チームの計16チームで、関東最強が争われた。

決勝トーナメントでは既に試合をこなし、勢い付いている当日予選組が猛威を振るい、ベスト8のうち3チームが当日予選組となった。そして決勝では爆発力のある「mike」、「BLEED」に安定感のある「ユメ」を加えた【ラストダンス】と、「012」&「いさ」のツートップに、渋川こと「電脳」が組んだ【おいにー】が相見えることとなる。決勝前には3位決定戦が行なわれ、「大阪V」が槍点遠心乱舞からの得意の連係で【多国籍軍】を追い込むものの、爆弾で自爆してしまったところを「CS」が見逃さずに追撃しての大逆転劇を見せ、会場が大いに盛り上がったところで決勝が始まった。

白熱の決勝戦

決勝は、【おいにー】「電脳」対【ラスト～】「mike」で幕を開けた。強気に攻める「mike」が立て続けに連続技を決め、一気に「電脳」を気絶させる。すかさず一撃必殺技を繰り出すが「電脳」が起死回生の回復を見せてこれをガードし、そのままもつれてダブルK.O.に。続くラウンドは「mike」が競り勝つ。

【おいにー】の中堅は「012」。ガンフレイムフォースロマキャンを軸にした堅実な立ち回りで「mike」圧倒し、リバーサルの兆脚鳳凰昇をヴォルカニックヴァイパーでつぶしてイーブンにする。

【ラスト～】はここで中堅に「ユメ」を出す。互いに持ち味を生かした手に汗握る攻防が続き、迎えた3ラウンド目終盤。この局面で「ユメ」が1画面以上ダッシュしてからの投げを決めて均衡を破り、「012」の体力はわずか数ドット。この大胆な選択で「ユメ」に天秤が傾いたかと思いきや、「012」も負けじと画面端から画面中央付近まで猛ダッシュし、勝負を仕掛ける。「ユメ」は黄色サイクバーストを合わせるが、一瞬判断が遅れて青色サイクバーストになり、大接戦を「012」がモノにする。

勢いに乗る「012」は、【ラスト～】大将「BLEED」にも襲い掛かる。「BLEED」の青色サイクバーストをガードして1ラウンド先取し、優勝へリーチを掛ける。追い込まれた「BLEED」だが、画面端での豪快な連続技をたたき込んでラウンドを取り返すと、3ラウンド目も「012」の誘いを冷静に読んでヴォルカニックヴァイパーに反撃をたたき込み勝利。闘劇'06準優勝者の貫禄を見せ付ける。

そして迎えた最終戦、「いさ」は青色サイクバーストをガードされる場面があったものの、的確な空中投げとけん制で終始ペースを握る。最後は「BLEED」の➡＋Kに空中バックダッシュHSが突き刺さり勝負あり、【おいにー】が関東最強となった。

会場には多くのギャラリー、有名プレイヤーが集結。関東最強決定戦の名にふさわしい大会となった。

大きな分かれ目となった「012」対「ユメ」。「ユメ」の入力が一瞬遅れて攻撃をガードしてしまい、青色サイクバーストに。

優勝した【おいにー】、左から「電脳」、「いさ」、「012」。ソルからカイへキャラを替えた「いさ」が要所で活躍し、勝利を呼び込んだ。

インフォメーション BOOSTER

主催者総評：関東最強はソル、カイ、ヴェノムというスラッシュを象徴したキャラ構成となりましたが、「＃RELOAD」から使ってたキャラが優勝したということで個人としては満足してます。また、予選時から含めてのべ1000人が参加する大会になってうれしいです。もし次回があれば今回の経験を生かしてより楽しい大会にしたいと思います（CS）。

『KOF』の「祭り」が今ここに！

Text：書記　協力：ナツ、ちび太

バーチャ業界のトッププレイヤー「ちび太」がプロデュースするゲームセンターにて、シリーズ11タイトル使用という大スケールの『KOF』大会が行なわれた!!

「KOF祭」RESULT

KOF'94

優勝	準優勝
書記（日本チーム）	与作

KOF'95

優勝	準優勝
サニー 24（京、庵、ハイデルン）	上高瀬

KOF'96

優勝	準優勝
テツ（庵、クラーク、マチュア）	もたか

KOF'97

優勝	準優勝
キャップ（暴走庵、裏クリス、裏社）	書記

KOF'98

優勝	準優勝
キャップ（ロバート、庵、裏クリス）	書記

KOF'99

優勝	準優勝
書記（紅丸、ラルフ、キング、STクラーク）	がく

KOF 2000

優勝	準優勝
地獄から来た安藤（セス、キング、アンディ、STヴァネッサ）	カズヤ

KOF 2001

優勝	準優勝
書記（紅丸、ハイデルン、STヴァネッサ、ラルフ）	キャップ

KOF 2002

優勝	準優勝
M'（キム、ビリー、チョイ）	文

KOF 2003

優勝	準優勝
書記（デュオロン、大門、ビリー）	カズヤ

KOF XI

優勝	準優勝
A－RUSH（リーダークーラ、影二、アッシュ）	くろっき～

『KOF』づくし！

極上のプレイヤー、バーチャ神ちび太がプロデュースした極上のゲームセンター「Arice」。7月16日、東京は池袋にあるAriceにて『KOF』プレイヤーを激震させるイベントが開催された。

何と、初代『KOF'94』から、現在好評稼動中の『KOF XI』までの（『KOF ネオウェイブ』を除く）11作品の大会を一日で行なうというもの。まさに「KOF祭」といえる大イベント。当日は朝早くからの開始にもかかわらず、約20人の猛者が集まった。最終的には70人近い『KOF』プレイヤーで埋まり、Ariceは異様な盛り上がりを見せていたぞ。

激戦続出!!

『KOF'94』から順に行われた今回の祭り。見どころなどをピックアップしていこう。

最初の優勝者は筆者（「書記」）。決勝では大将戦までもつれたが、大門の高威力連続技が決まって、そのまま勝利をつかんだ。

『KOF'95』では、10年以上のやり込みを続けている「95勢」の前に成す術無し。数々の有名プレイヤーが序盤で敗退していくことになる。決勝は95勢二名による勝負となり、制したのは「サニー 24」となった。彼は全試合でキャラを変更しており、使用キャラすべてがメインキャラなのでは？　と思わせるほどの強さを誇っていた。

Ariceを埋め尽くす人、人、人……。今やバーチャと同じぐらい『KOF』で盛り上がる同店に、多数のプレイヤーが集結。

隠しキャラが多数出現する『KOF'97』では、ベテランプレイヤーの「キャップ」が優勝。彼の操る隠しキャラ、暴走庵が決勝まですべて三人抜き。その勢いを止めることができる者は居なかった。「キャップ」はこれで流れをつかんだのか、続く『KOF'98』までも優勝してしまう。『KOF'98』はいまだに高い人気を誇っており、やり込んでいるプレイヤーが非常に多い。その中での優勝は、彼のプレイヤー性能の高さを感じさせた。

ストライカーの使い方が勝負のカギを握る『KOF 2000』。決勝は「カズヤ」vs.「地獄から来た安藤」。「カズヤ」はクールチョイ、「地獄から来た安藤」はヴァネッサ。両者とも使い手の少ないストライカー対決となった。どちらも譲らない攻防が続くが、わずかな差で「地獄から来た安藤」が勝利。過去の全国大会を制している強さは本物だった。

そして、数あるKOFタイトルの中でも屈指の人気を誇る『KOF 2002』。出場者数も今大会最多で、一番の盛り上がりを見せていた。初代闘劇覇者である「大御所」など強豪プレイヤーが倒れていく中、決勝へと駒を進めたのは『KOF 2002』の新時代を築いた二人、「文」と「M'」。

二人ともキム、ビリー、チョイという磐石のチームを高い水準で使いこなすプレイヤー。試合を制したのは、初手キムで勢いに乗った「M'」。今後の活躍からも目が離せない、要注目プレイヤーだ。

最後は今年の闘劇種目にも選ばれた『KOF XI』。今大会最後となる優勝者は、「A－RUSH」。終始安定した立ち回りを見せた「A－RUSH」に死角は無く、危なげ無く優勝を勝ち取った。

こうして全11タイトルすべての大会が、無事一日で終了した。どのタイトルも凄まじい盛り上がりで、KOFプレイヤーにはたまらない日となった。

今大会のMVPは4タイトル優勝、2タイトル準優勝という好成績を挙げた筆者（「書記」）、総合2位は2タイトル優勝の「キャップ」となった。

Ariceでは次回「KOF祭」の開催を予定しているので、今回参加できなかったプレイヤーの皆さんも、次に向けて腕を磨いておこう。次にMVPに輝くのはあなたかもしれない……。

「KOF祭」最初のMVPに輝いたのは筆者（「書記」）。これだけの人数でこの結果には、本人も驚き。

お店からのコメント

今回の「KOF祭」はAriceにとって初の試みだったのですが，予想以上の動員数だったことに驚きました。お集まりいただいた皆様、最後まで参加してくださった皆様、ありがとうございました。池袋Ariceでは，毎週金曜日にKOF'98、2002、XIなどのランキングバトルを行なっています（参加費100円）。また、毎週火曜日は11時から16時までフリープレイを行なっています（参加費300円，高校生200円、女性無料）。なお、次回「KOF祭」は年末ごろに行なう予定です。これからもプレイヤーの多いシリーズを中心に、『KOF』に力を入れたいと思いますので、よろしくお願いします。

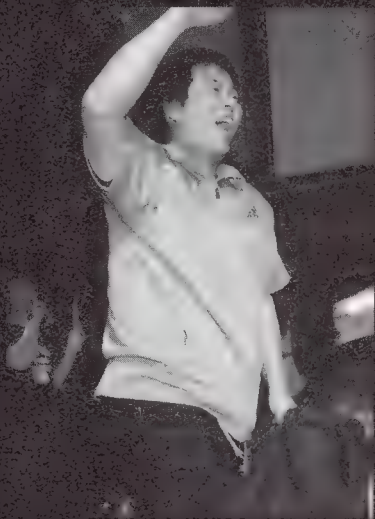
池袋Arice　http://www.arice.jp/

テクニック BOOSTER　**大会に参加した主なプレイヤー（敬称略）**：極限堂、大御所、書記、ガンピ、もりもっち、地獄から来た安藤、キャップ、りき、A-RUSH、むねじ、M'、カズヤ、トントン、95勢の皆さんなど。

格闘ゲーム、そして闘劇を愛するゲーマーへ贈る

闘劇魂

―― 勝者のキセキ

キャラ対策やプレッシャーなど、団体戦とはひと味違う個人戦２タイトルの覇者の軌跡を追う。

北斗の拳

NEOGEO BATTLECOLISEUM
・ネオジオ バトルコロシアム・

紅の豚（トキ）

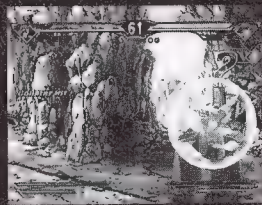
KEE-ROC@SMK

北斗の拳

決勝トーナメント

出場者の約半数を占めていたトキだが、『紅の豚』はトキとは当たらずに勝ち上がっていく。

1回戦 vs. ネモ（ユダ）

さまざまなタイトルで活躍する「ネモ」との1回戦。いきなり星を五つ奪われて先取されるが、ブースト空中ダッシュ強Ⓚをうまく当ててラウンドを取り返す。最終ラウンドは、「ネモ」の連係に追い込まれるものの、受け身からの星を二つ奪う連続技を決めて一撃必殺奥義につなぎ、逆転勝利。

2回戦 vs. ジフ（レイ）

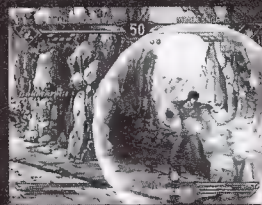
続く試合は広島で権利を獲得した「ジフ」。1ラウンド目はお互いに連続技のミスがあり長期戦となるが、「紅の豚」のリバーサル秘孔・刹活孔が「ジフ」の空中ダッシュ弱Ⓚを捕らえてK.O.。「ジフ」の残っている星が一つから始まった2ラウンド目は、落ち着いて連続技を決めた「紅の豚」が勝利。

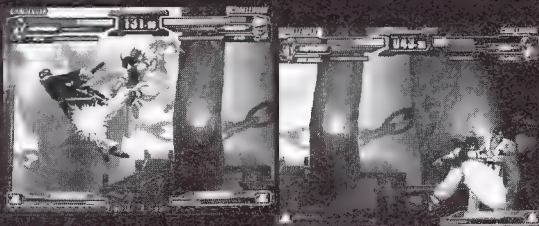
3回戦 vs. わねせざ（ケンシロウ）

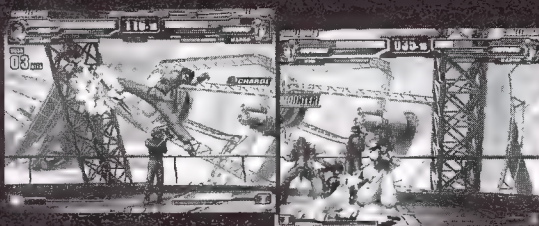
序盤は「わねせざ」ペース。一気に体力の9割を減らされるが、空対空からアドリブの連続技を決め、「わねせざ」の北斗飛衝拳を読み切って逆転。続くラウンドは「紅の豚」が体力の8割以上を減らされるが、秘孔・刹活孔ガードからのブーストしゃがみ弱Ⓟで流れを引き戻して勝利した。

ネオジオバトルコロシアム

決勝トーナメント

予選を勝ち抜いた32名がしのぎを削る決勝トーナメント。なんと1回戦から、関東と関西のトッププレイヤーがぶつかることに。

1回戦 vs. 回転ときど（Mr.BIG、キム）

勝利ランキング数ナンバーワンの「KEE-ROC@SMK」と、「回転ときど」の優勝候補同士の1回戦。序盤では「回転ときど」のMr.BIGが「KEE-ROC」のほたるを抑え込むものの、一度のチャンスから「KEE-ROC」が流れを一変させる。最後は「回転ときど」を画面端へ追い込み、ステップに投げを合わせてキムをK.O.。そして出現してきたMr.BIGに投げ～めくりからの連続技で激戦を制した。

2回戦 vs. こめまる（楓、ほたる）

カプコンタイトルで活躍を見せる「こめまる」との2回戦は、ほたるの同キャラ戦から始まった。序盤は「こめまる」の攻めが機能するが、「KEE-ROC」のキムが空対空からの空砂塵を決めて逆転。ここからキムの怒とうの攻めが展開され、「こめまる」のほたると楓の体力を8割以上奪い去る。「こめまる」は楓の二択で盛り返そうとするものの、万事休す。「KEE-ROC」がケズリ倒し、壇上へとコマを進めた。

北斗の拳とは？

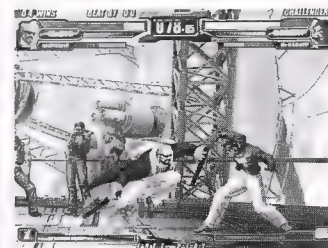
週刊少年ジャンプで連載されていた人気漫画「北斗の拳」を2D格闘ゲーム化。体力ゲージ下にある北斗七星ゲージが無くなり死兆星が輝くと、1発で相手をK.O.できる一撃必殺奥義が使用可能になる。原作の魅力を十分に生かし、世紀末ならではの激しい闘いを再現した。

ハート様以外の一撃必殺奥義は連続技に組み込め、北斗七星ゲージが2～3個になると連続技で一瞬にして試合が決まることもある。

『北斗の拳』を象徴する一撃必殺奥義。北斗七星ゲージを複数奪いつつ、一撃必殺奥義につなげる連続技は進化し続け、ラウンド開始から数秒でK.O.することも可能になった。

ネオジオバトルコロシアムとは？

『KOF』や『餓狼伝説』、『サムライスピリッツ』などのメジャーなタイトルから、『龍虎の拳』、『ワールドヒーローズ』などといった懐かしのタイトルからキャラを集めたNEOGEO作品のお祭りタイトル。

打撃技に対して無敵で、さらに通常技や必殺技でキャンセルできるタクティカルステップを使った攻防と、回復可能な体力を大幅に減らせるダブルアサルトの決めどころが勝負のカギを握る。

高性能な移動システムである、タクティカルステップ、GCステップの使い方がキモ。素早い各種ステップへの対応が大きな差になる。

北斗の拳情勢
(2006年5月時)

闘劇出場者の44%が使用している最強キャラ・トキがずば抜けている。そして、驚異のラッシュ力を持つレイ、連続技の研究でじわじわ評価を上げてきたラオウ、攻守のバランスと連続技に優れるケンシロウなどがトキ追う。

プレイヤーでは『カプエス2』で名を馳せる「志郎」(トキ)、『GGXX』の強豪ぶっぱぎゅうこと「DF2」(レイ)が最有力候補とされ、新進気鋭のプレイヤーたちがこれを追う。

リーチの長いしゃがみ強Ⓚ、固めに重宝する移動技の北斗無想流舞や、ガードされても有利な無敵技の秘孔・刹活孔など、高性能な技だらけのトキ。ぶっちぎりの最強キャラだ。

ネオジオバトルコロシアム情勢
(2006年5月時)

稼働当初から圧倒的な立ち回りで猛威を振るったMr.BIG、火力と立ち回りに優れるキム、ループ性の高い連係を持つほたるが注目キャラ。チームは地域で評価が異なり、関東ではMr.BIG&キム、関西ではキム&ほたるが最強とされていた。

プレイヤーでは関東の「ときど」、「回転王」と関西の「KEE-ROC」などが注目を集めた。

ハイパーチャージ状態のキムは手に負えない。画面端に追い詰めたら、覇気脚で追撃できる投げと小技からの連続技で悶絶二択。

北斗の拳

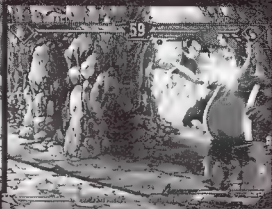
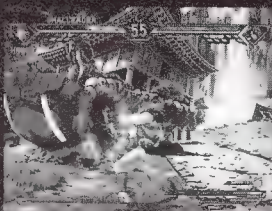
ステージ上へ勝ち残った者

ベスト8にはトキが3人と、予想より少ない展開。その中で注目を集めたのは、ハート様使い「赭龍」の「キース」だった。

準々決勝 vs. 赭龍(ハート様)

ベスト8ではハート様使いの「赭龍」と対決。しゃがみ強Ⓚ~闘頸呼法の連係を軸にして「赭龍」を画面端で固め、闘頸呼法の空中ヒットからアドリブで連続技をつないで「紅の豚」が先取。さらに2ラウンド目で「赭龍」の北斗七星ゲージを輝かせるものの、一撃必殺奥義につなぎ切れずラウンドを落としてしまう。粘る「赭龍」のけん制にうまく空中ダッシュ強Ⓚを差し込んで勝利する。

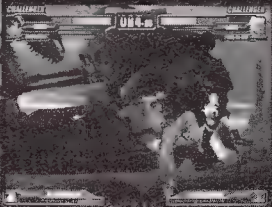
準決勝 vs. キース(ハート様)

連続でハート様と対戦することになった準決勝。「キース」はトキのしゃがみ強Ⓚに対してバックステップを狙っていたが、この対策に「紅の豚」は一瞬の様子見を交ぜ、スキに着実に連続技を決めて優位に立つ。続くラウンドでも的確な間合い取りから「キース」の体力を奪っていき、最後はバックステップのスキにジャンプ強Ⓟからの連続技をたたき込み、一撃必殺奥義でK.O.した。

ネオジオバトルコロシアム

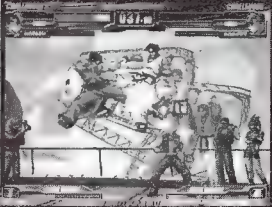
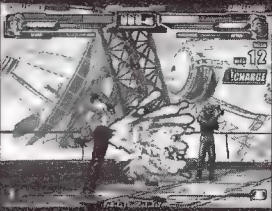
ステージ上へ勝ち残った者

関東、関西の強豪たちが出そろった壇上での闘い。地域の意地をかけて激戦が繰り広げられた。

準々決勝 vs.ボマー中毒・でぶくん@悪あがき(タン、リー)

使用率の低いタンとリーを使い、ここまで勝ち上がってきた「ボマー中毒・でぶくん」。タンのめくり~撃放とリーのコマンド投げからの二択で勝ち進んできたが、「KEE-ROC」には分が悪かった。ほたるのダブルアサルト~起き攻めのループでタンが一瞬にして屠られると、続くリーもハイパーチャージ状態のキムに圧倒され「KEE-ROC」がベスト4進出。レアキャラ優勝の夢はここで途切れた。

準決勝 vs.R-HAWARD@SMK(キム、ほたる)

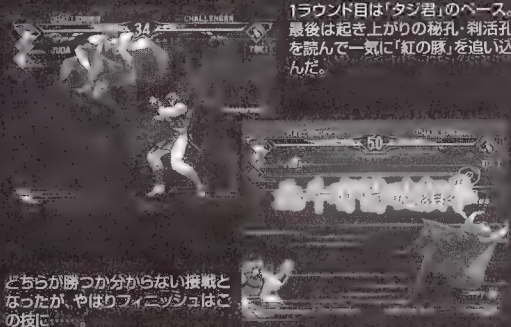
同門である「R-HAWARD」との準決勝。危なげなく進んできた「KEE-ROC」が窮地に立たされる。「R-HAWARD」のロバートがほたるの体力をケズリ、ハイパーチャージ状態のキムに交代。ほたるを倒し、残るキムも体力は2割程度。「R-HAWARD」が勝利するかと思われたが、ここから「KEE-ROC」が爆発。一気にロバートを倒し、もつれた空中戦を制して決勝へ進出する。

北斗の拳

北斗対南斗

当初の予想通り勝ち上がってきたトキ。しかし、これに立ち向かうのは同じトキではなく、だれよりも強く美しい男・ユダだった!!

決勝 vs.タジ君（ユダ）

ここまでトキを3人倒してきた「タジ君」と、トキとは当たらずに勝ち上がってきた「紅の豚」。どちらもキャラ対策ができており、ユダのスタンプ・ザ・UD、トキの秘孔・剎活孔への対策が随所に見られた。「タジ君」が起き上がりの秘孔・剎活孔を読み切って空中ダッシュを合わせて先制すれば、「紅の豚」は近距離立ち弱Ⓚでスタンプ・ザ・UDをつぶして取り返す。お互いに北斗七星ゲージが少ない状態の最終ラウンド。「タジ君」はコマクの知略で危機を回避するが、最後は秘孔・剎活孔カウンター→北斗有情破顔拳で決着と、『北斗の拳』らしい展開で幕を閉じた。

1ラウンド目は「タジ君」のペース。最後は起き上がりの秘孔・剎活孔を読んで一気に「紅の豚」を追い込んだ。

どちらが勝つか分からない接戦となったが、やはりフィニッシュはこの技に……。

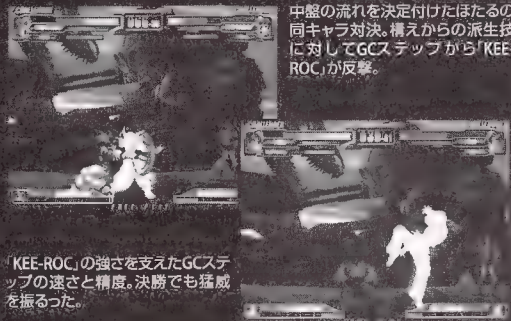
ネオジオバトルコロシアム

関西同門対決

関西で「ネオジオバトルコロシアム」をやり込んだSMK軍団の両名が決勝へ進出。奇しくも同じチームでの対戦となった。

決勝 vs.F2-PON@SMK（キム、ほたる）

ほたる同士で始まった決勝は、序盤から「KEE-ROC」ペース。あっさりとダブルアサルを決めて「F2-PON」のほたるを下げさせてキムを引きずり出す。劣勢になった「F2-PON」だったが、ステップからの連続技を二度たたき込みんで、逆にほたるを追い込んだ。「KEE-ROC」はたまらずここでキムにチェンジ。ハイパーチャージ状態を生かして、「F2-PON」のコマンドミスに反撃をたたき込み自分のペースに試合を持ち込む。そして鋭いGCステップから流れるように連続技をしっかりと決め、終わってみれば「KEE-ROC」が圧勝で優勝を勝ち取った。

中盤の流れを決定付けたほたるの同キャラ対決。構えからの派生技に対してGCステップから「KEE-ROC」が反撃。

「KEE-ROC」の強さを支えたGCステップの速さと精度。決勝でも猛威を振るった。

北斗の拳＆ネオジオバトルコロシアム総評

どちらのタイトルも今までの対戦経験が勝敗を大きく左右する続編タイトルではなく、さらに個人戦ということで、だれが勝ってもおかしくない混戦となった。いわゆる"闘劇常連"と呼ばれるプレイヤーより、新しいプレイヤーの活躍が目立ったのは記憶に新しい。

『ネオジオバトルコロシアム』はプレイヤー人口が少ないながらも、仲間と共にやり込み続けた「KEE-ROC」が優勝。『北斗の拳』はさまざまなタイトルからプレイヤーが参戦し、異業種の激しいぶつかり合いとなったが、自分のプレイスタイルを曲げず、プレッシャーに押しつぶされなかった「紅の豚」が頂点に立った。

どんな形であれ徹頭徹尾、信念を持ってプレイすることが個人戦でのカギとなるようだ。

北斗の拳 優勝チーム輩出店舗紹介

ゲームプラザソフテム

住所：大阪府大阪市東成区大今里西3-3-2
Tel：06-6977-5566
営業時間：11:00～24:00
HPアドレス：
http://www5.ocn.ne.jp/~softem/

スタッフコメント

『VF5』が10席、関西有数の熱いお店です。車でお越しの方はパーキングサービスがあります。『MJ2』は4席、パチスロも多数ご用意してます。大人の楽しめるゲーセンです。ぜひお越しください。

お店へのアクセス

ネオジオバトルコロシアム 優勝チーム輩出店舗紹介

MAX PLAZA善通寺

住所：香川県善通寺市中村町1798-2
マックスボウルB1
Tel：0877-63-4333
営業時間：10:00～5:00
HPアドレス：http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

スタッフコメント

場末のボウリング場にて営業していますが、ゲームを愛する熱意を持って、各ゲーム大会や動画配信を行ない、田舎ながらもゲーセンを楽しんでいただければと考えております。

お店へのアクセス

バチャッ子インフィニティ5

©SEGA

日本の夏、バーチャの夏!

そろそろ設置台数が増え始め、腰をすえてやり込みできる今日このごろ⁉　オフィシャルイベント「お手並み拝見5」予選も始まり、各地でバーチャイベントが活性化。このコーナーでも、さまざまなイベントを追いかけていきたいと思っております!!

EVENT

あの"元・鉄人"が店長を務めるゲーセンがオープン!!

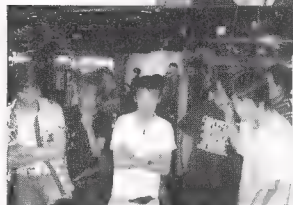
Amusement CUE奈良大和高田店 オープニングイベント

8月4日（日）、Amusement CUE奈良大和高田店のグランドオープンイベントが行なわれた。同店はアルカディア読者にもおなじみ（？）「キャサ夫」氏が店長を務めるゲームセンター。

当日はゲストとして「ちび太」、「ジン」、「ムッキー晶」（当初予定の「ヌキ」はケガのため不参加）らが呼ばれ、グランドオープンに華を添えた。イベントには「二代目 風雷坊」、「組長」、「裏大須」、「ρε」、「ブルガリオン」ら名古屋勢、「超太郎」、「森珍」、「LB」ら大阪勢に加え、奈良からもバーチャプレイヤーが集まり、総勢40名近くが来店したぞ。

イベントは、ランダム2on2大会やゲストとの組み手などが行なわれた。

●店長キャサ夫より「ども、キャサ夫っす。グランドオープンに来てくれた皆さん、ありがとうございました。あまりやってませんが、自分と対戦したい方が居たら、ぜひお店に遊びに来てください（笑）」

店長「キャサ夫」（左）と「ちび太」の元・チュッパコンビ⁉　原稿に追われない生活はいかがですか（笑）？

近隣から、多数のバチャっ子たちが来店。君もCUEでキャサリンと対戦してみないか⁉

近畿南大阪線
24
高田川
AOKI
サークルK
ファミリーマート
アミューズメントCUE奈良大和高田店
和歌山線
吉野屋
夢庵
165

【INFORMATION】Amusement CUE奈良大和高田店
住所：奈良県大和高田市東中2-11-16
電話：0745-25-3335　**営業時間**：10:00～24:00
HP：http://www.am-cue.com/nara_t.html

etc.

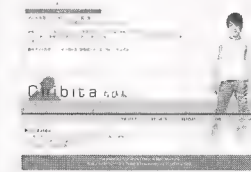
復活！

ちび太オフィシャルサイト

諸事情により（笑）久しく更新が途絶えていた「ちび太」のオフィシャルサイトが復活！　大会リポートや組み手などの情報が閲覧できるほか、イベントなどに「ちび太」を呼びたい場合にはここに連絡すればOK。

お店の皆さん、地域のVF活性化の際は以下までよろしく。

http://www.chibita-lion.jp/

Chibita

URLが微妙に変わっているので、以前のものでブックマークしていた方は注意。

Monthly Virtua God Journal ちび太通信

こんにちは、ちび太でっす！　今月は、僕のお店「池袋Arice」を紹介します。1回ぐらいいいよね（笑）。Ariceでは『VF5』対戦台が4セット稼働中。毎週土曜20時からシングル、月イチで3on3の大会をやってます。僕も常駐していて、水曜はオーちゃん（大須）が店員で入っているので、対戦したい人は来てください！　特にリオン使いの人はぜひ来てね！　そのほか『KOF』、『北斗の拳』、『メルティ』、『GGXXスラッシュ』など、いろいろなタイトルで大会をやっています。「ぶっぱ」、「ナツ」、「ディムロス」、「キャベツ」といったスタッフが居るので、皆さん遊びに来てね～☆

池袋AriceのHP→http://www.arice.jp/

『VF5』はDX（VF.TV、ターミナル）とブラストシティが2セットずつの計4セットで稼働中。

写真左が常連プレイヤーの「ホームズ」（JA）、右が熱血バーチャファイター「さとやん」（JE）。中央が店員「大須」。

よもやまインフィニティ　バチャっ子インフィニティ5では、バーチャに関係するさまざまな投稿を募集しています。プレイ中の疑問やバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポットの紹介などをはじめ、モノクロイラストなども受け付けています。あて先はP191を見てください。メールでの投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

今回は、『GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE SILVER』の収録曲に加え、BEMANIシリーズとの連係が数多く行なわれている携帯サイトの情報をまとめてお届けするぞ。

ロング曲もバッチリ収録！『GuitarFreaks&DrumMania MASTERPIECE SILVER』の収録曲を大公開！

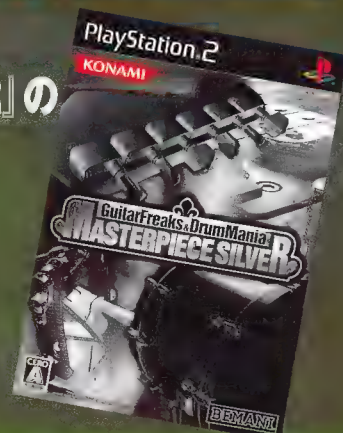
いよいよ発売となる本作だが、まだ迷っているキミのために収録曲の一部を紹介しよう。

下のリストを見てもらえれば分かる通り、まず目に付くのがアーケード版でも人気のあった楽曲の数々。「月光蝶」（GF9&dm8）や「ヘリコプター」（GF10&dm9）、「たまゆら」（GF8 & dm7）や「MODEL DD2」（GF7&dm6）といったオリジナル楽曲をはじめ、「ロビンソン」、「ROCKET DIVE」、「天体観測」といった版権曲も充実しているのだ。

また、ロング曲ももちろんアーケード版で人気の高かった楽曲ばかりを集めており、「Sweet Illusion」（GF8&dm7）や「Twinkle Star」（GF9&dm8）「CRIES IN THE WILDERNESS」（GF9&dm8）など、自宅でプレイできることがファンにとってはうれしいのではないだろうか。

ギタドラファンによるギタドラファンのための本作、プレイしたかったたくさんの楽曲を自分の家で心ゆくまで楽しんで、もうすぐ稼働が開始される『GuitarFreaks V3 & DrumMania V3』でその腕前を披露しよう！

『GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE SILVER』

対応機種　：PlayStation 2
発売日　：2006年8月31日発売予定
価格　：7,329円（税込）
対応周辺機器　：ギターフリークス専用コントローラ、ドラムマニア専用コントローラ、ヤマハ サイレントセッションドラム　DTXPLORER、DTXPRESS Ⅲセット

PRESENT

KONAMI様よりPS2用ソフト『GuitarFreaks & DrumMania　MASTERPIECE　SILVER』を3名様にプレゼント！　詳しくは74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

君の好きな楽曲は入っているかな!?

※タイトルが赤字の曲はロング曲です

タイトル	アーティスト	タイトル	アーティスト
Black horizon	Trick Trap	Riff Riff Paradise	泉 陸奥彦
CHOCOLATE PHILOSOPHY	常盤ゆう	RISE	泉 陸奥彦
cockpit	Jimmy Weckl	ROCKIN' PARADISE	Thomas Howard Lichtenstein
CRIES IN THE WILDERNESS	泉 陸奥彦	☆shining☆(GF&dm style)	りゆ&のりあ
DEPARTURE	AKINO LEE	SOME HARD REACTIONS	古川もとあき
DEPEND ON ME(Long Version)	Thomas Howard Lichtenstein	Sweet Illusion	vivi (from iyiyim)
FIRE IN THE DARK	Kevin Vecchione	Twinkle Star	serena
Herring roe	Jimmy Weckl	YOU CAN'T DO IT	古川もとあき
I'm a loser	樽木栄一郎	カゴノトリ	橙色特別室
LA ARENA ROJA	小野秀幸	月光蝶	あさき
LET ME BELIEVE	Brenda Vaughn	しりとり	Fantastic factory
MAGICAL JET TOUR	泉 陸奥彦	正論	鈴木愛
MIDNIGHT SUN	泉 陸奥彦	たまゆら	佐々木博史
MODEL DD2	Mutsuhiko Izumi	チカラ	BeForU
Moonlight Walkin'	入尾信充 with Yah Yah's	花の唄	ちーちゃん
My Friend	くにたけ みゆき	ヘリコプター	ピンクカプセル
NEWSPAPER(Vocal ver.)	YOSHIKO SAKAI		

人気のライセンス曲も収録！

タイトル
B'COZ I LOVE YOU
BEAMS
BURN
Can't Help Falling in Love
DEAR MY FRIEND
Home Girl
Luvly, Merry-Go-Round
mottö
ROCKET DIVE
Shining ray
Show Business
TRAIN-TRAIN
天体観測
夏色
ヒカリへ
人にやさしく
ファミレスボンバー
本日ハ晴天ナリ
♥桃色片想い♥
ロビンソン
ロマンス

稼働前タイトルの楽曲も先行して聴けちゃう!?

BEMANI系 携帯サイト利用のススメ♪

ここだけでしか聴けない楽曲も！

KONAMI ♪ MUSIC フル

この「KONAMI ♪ MUSICフル」は、BEMANIシリーズや家庭用ゲームの楽曲を中心に、携帯電話で高音質な音楽が楽しめる携帯電話サイトだ。また、曲だけではなくアーティストによるコメントや特集企画なども満載で、発売前・稼働前の楽曲を配信したりと、ファンにはとってもうれしい要素が盛りだくさん。さらに、CD情報やコナミスタイルとリンクしたショッピングなども可能なので、「気に入った楽曲のCD情報を見てそのまま購入」なんていうこともできるぞ。

現在は、特集としてTЁЯRA特集を配信中のほか、稼働前にもかかわらず『GuitarFreaksV3』、『DrumManiaV3』の楽曲を先行配信中だぞ。配信されている楽曲を聴いて、新作に期待しよう！

ここ「KONAMI ♪ MUSICフル」は、月額課金制ではなく、曲によって金額が設定されているため、会員登録といった手続きはしなくてもいいのだ。だれでも簡単に欲しい楽曲が手に入るぞ。このサイトを活用して、楽しい携帯音楽ライフを送ろう！

大きく表示されているロゴが目印だ。ここからたくさんの音楽を手軽に入手できるのだ！

TЁЯRA特集（配信中）

STARS☆☆☆(Re-tuned by HΛL)
GLIDE
ALFARSHEAR ～双神威に廻る夢～
masquerade

「GuitarFreaksV3」「DrumManiaV3」先行配信（配信中）

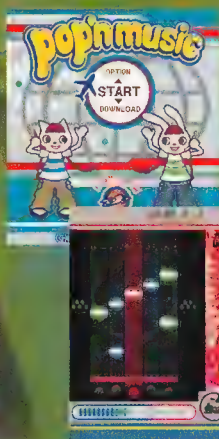
Rock Star	Anna Vieste
El Dorado	TAG
ギタードライブ	Handsome JET
Bittersweet	Frankie"Paradise"Legree

アクセス方法

アプリや待ち受けが充実!!

コナミネットDX

「KONAMI ♪ MUSICフル」とは違い、携帯アプリや携帯の待ち受け画像、さらにはe-AMUSEMENT対応ゲーム機それぞれの専用ページなどがある「コナミネットDX」。アーケードゲームとの連動はもちろんだが、特に携帯アプリが人気を集めており、『beatmania IIDX』や『DanceDanceRevolution』、『ポップンミュージック』や『DrumMania』などは、定期的に楽曲が追加されており、BEMANIシリーズのユーザーには欠かせないサイトになっているぞ。

もちろんBEMANIシリーズのほかにも、歴代のコナミタイトルが携帯アプリとして配信されていたり、本サイト独自のアプリも配信しており、いろいろな楽しみ方ができるので、気になったキミはぜひ訪れてみよう。

※この画像はVodafone live!、EZweb版のものです。

アクセス方法

番外

アーティストのブログやスペシャル対談をチェック！

i-revo

携帯サイトではなくPCで接続するWebサイトだが、この『i-revo』ではIIDXシリーズでおなじみのdj TAKAさんや、MAYAさん、Tatshさん、DJ Yoshitakaさん、L.E.D.さんといった面々がブログを掲載しておりその更新頻度も高い。ゲームの話はもちろん、日常にあった何気ないこともブログに記載されているので、それぞれの日常を垣間見ることができ、より親近感がわくこと間違いナシ。

また、『i-revo』内ではBEMANIブランドシリーズの「音楽」や「映像」にフォーカスを当てたWebサイト『BEAT REVOLUTION』も立ち上がっているぞ。現在の目玉企画は、やはり配信限定ベストアルバム『REVOLUTIONARY』だろう。BEMANIシリーズの楽曲の中から人気曲を選んで『REVOLUTIONARY BEMANI The BEST』として5枚に分けて配信されるのだ。1曲単位での購入はもちろんアルバム単位での一括購入も可能だ。

さらに、デジタルミュージックの第一人者、浅倉大介さんとNAOKIさんのスペシャル対談も予定されており、このようなスペシャル企画がその後も続々と用意されている。今後は完全オリジナル楽曲の配信やハイクオリティーな映像が楽しめる動画配信も行なわれる予定で、BEMANIファンは目が離せないサイトとなっているぞ。

BEAT REVOLUTIONのトップページ。楽曲購入だけでなく、アーティストが登場する対談企画など、さまざまなコンテンツが用意されている

アクセス方法

『DDR SuperNOVA』にも先行収録！　新曲発売記念！

小坂りゆ スペシャルインタビュー

三人の小坂りゆを体験？「Baby's Tears」３変化

——まず、今回OVA『スカイガールズ』の主題歌を担当することになったきっかけを教えてください。

小坂　最初から「アニメの主題歌だよ」とそのままお話がきて、「えっ!?」って（笑）。

——やっぱり最初は驚きました？

小坂　そうですね。今までこういう形での楽曲は経験が無かったので。でも個人的にはアニメが小さいころから好きで、ドラマよりアニメ派っていうくらい好きだったんですよ。だから今でも深夜に放送しているアニメとか、起きていたら見ちゃいますね（笑）。

——小坂さんの新たな一面ですね（笑）。今回は曲と詞のどちらが先に出来ていたんですか？

小坂　先に曲が上がっていたので、それに合わせて詞を書きました。

——詞のイメージは？

小坂　この『スカイガールズ』というアニメは、"かわいらしい＋ロボットモノ"で、女の子がロボットに乗って戦うんです。なので、かわいくなり過ぎず、でもカッコよくなり過ぎないようにとバランスに気を使いました。それに、曲もスピード感があってカッコイイ感じだったので、それを壊さないように大空を舞う雰囲気を出したくて、壮大な感じにしました。

——歌詞はすんなり書けましたか？

小坂　結構書き直したんですよ。すごい悩んで、多分今までで一番書き直したかもしれないです。

——それはどうしてでしょう？

小坂　元々ある世界観を壊しちゃいけないし、その世界観をもっとステキに見せたかったので、すごく言葉に悩みました。最初は歌詞が堅くなりすぎちゃって女の子らしさが出せてなかったので、そこを出したくて書き直したところがほとんどですね。

——タイトルにはどんな意味があるんですか？

小坂　この「Baby's Tears」というのは、"世界で一番小さい花の名前"なんですよ。赤ちゃんの涙くらい小さい花という意味だと思うんですけど、そのお花がアニメの主人公である三人の女の子を表しているんです。とっても小さいんだけど、その中ある"強さ"を表現しました。

——この「Baby's Tears」ですが、実は新作『DDR SN』にも収録されているんですよね。

小坂　そうなんです。『DDR SN』に収録されているものはちょっと違っていて、名義はMIKI ROBERTSになっています。実はこれ、私が英語の歌詞を書いたときに使っている名義なんですよ（笑）。

——曲を聴くまで気付きませんでした、すみません（笑）。

小坂　でもそうですよね（笑）。『DDR SN』の方は英語の歌詞で、それも私が書いたんですけど、内容は日本語の歌詞とほぼ同じです。

——日本語バージョンが先に作られたんですか？

小坂　はい。日本語バージョンが先ですね。日本語の方にはロックバージョンもあって、それが『DDR SN』に収録されている英語バージョンと曲が同じなんです。なので、一番最初に完成したのは日本語のロックバージョンですね。

——『DDR SN』に収録した[illegible]たのはどうしてですか？

小坂　今回は特にですけど、海外向けという部分もあったので。それに私自身としても挑戦してみたかったことでもありました。また『DDR』シリーズでは英語の歌詞は無かったし歌ったことも無かったんですよ。

——ところで、その名義である「MIKI ROBERTS」の名付け親は？

小坂　それはNAOKIさんです（笑）。最初は「自分で考えろ！」って言われ考えましたが、あんまりいいのが浮かばなくてNAOKIさんに相談したら、速攻で「MIKI ROBERTS」に決まってました（笑）。このお話は初公開ですよ（笑）。これからもこんな感じで面白いことできたらいいですね。

——期待していますよ。さて、『DDR』シリーズから生まれたBeForUですが、『DDR SuperNOVA』の発売決定時はどんな気持ちでしたか？

小坂　オリジナルメンバー全員は同じ気持ちだったと思うんですけど、復活したことで、思わず自分たちが今まで歩んできた軌跡を思い出しちゃいました。今ではほかのBEMANIシリーズにも楽曲を収録していただいてはいますが、BeForUはもともと『DDR』から生まれたわけで、『DDR』が無ければ今が無かったんですよ。

——きっと、だれよりも一番待っていたのではないかというくらいですよね。

小坂　もともと『DDR』のファンでしたからね。故にオーディションにも熱く応募しちゃいました（笑）。今作では、今までの曲も含めて新曲まで収録していただいて本当に嬉しいですし、どれだけのチカラになるかもしれませんが、とにかく自分たちなりに盛り上げたいって思いました。

——それでは読者へ一言お願いします。

小坂　「Baby's Tears」は、CDに日本語のロックバージョン、そして現在稼働中の『DDR SuperNOVA』に[illegible]のロックバージョンとアレンジも[illegible]あるので、全部を聴き比べてみてもらえるとうれしいですね。それとですね、ついにエイベックスより[illegible]メジャーデビューが決定したので、今よりももっともっと多くの方にBeForUを知ってもらいたいです！ そのためにいい楽曲をこれからも作り続けていきますので、ぜひともよろしくお願いします。私たちの曲を聴いて、何かパワーを感じてもらえるとうれしいです。そして一緒に[illegible]ってください！

（2006年8月1日 コナミデジタルエンタテインメントにて）

スカイガールズ～オープニングテーマ「Baby's Tears／小坂りゆ」＆オリジナルサウンドトラック～

商品番号：[illegible]
価格：2,100円（税込）
コナミスタイルにて発売中

速報！ BeForUのメジャーデビューが決定！

BeForUの公式ページやサーティプレットファンミーティングに参加した人たちはもうご存知のはずだが、何とBeForUがエイベックスからメジャーデビューが決定したのだ！ さらに、既にシングルの発売も決定しており、10月には[illegible]ちゃんと[illegible]ちゃんのシングルが、そして11月にはBeForUとしてのメジャー第1弾シングルが発売！ ファンは確実にチェックだ！

フェイバリットキャラクターズⅡDX

[illegible]

順位	キャラクター	得点
1st	ツガル	[illegible]
2nd	[illegible]	【92.4pts.】
3rd	[illegible]	[illegible]
4th	[illegible]	[illegible]
5th	[illegible] / ナイア	[illegible]
7th	セリカ	【43.5pts.】
8th	エリカ	【42.1pts.】
9th	エレキ	【40.8pts.】
10th	セム	【39.4pts.】

1st ツガル

[illegible].6pts.

今月も接戦のトップ争いが繰り広げられ、ツガルが再び首位に返り咲き。さらに一度は衰えたかに見えた士朗の人気も、一気に盛り返した！『ROOTS26』で近況が掲載されたのかやはり大きかったのか!? 首位争いの展開は、さらに読めなくなってきた！

投票者の声

めっちゃかわええ～。（静岡県　DJ AZUMIX君）／『garden』のムービーでグッときた！（大阪府　TRANCER君）／本当可愛くて大好きです!!（秋田県　keiさん）

フェイバリットナンバーズⅡDX

上位陣は安定気配！[illegible]は現れるか!?

順位	曲名 / アーティスト	得点
1st	Xepher / Tatsh	【159.4pts.】
2nd	EDEN / TЁЯRA	【72.5pts.】
3rd	Apocalypse ~dirge of swans~ / Zektbach	[illegible]
4th	ALFARSHEAR ~[illegible]~ / TЁЯRA	[illegible]
5th	ピアノ協奏曲第1番"蠍火" / virkato	【36.2pts.】
6th	The Dirty of Loudness / Tatsh Assault X	【33.8pts.】
7th	Why did you go away / jun with TAHIRIH	[illegible]
8th	DoLL / TЁЯRA	【29.0pts.】
9th	ABSOLUTE / dj TAKA	【26.6pts.】
10th	INFERNO / Caldaira feat.星野奏子	【24.2pts.】

1st Xepher　Tatsh

159.4pts.

今月も安定した人気で「Xepher」が首位を防衛。GD部門の「月光蝶」同様、不動の連続首位記録を伸ばしつつある。2位以下では新旧の曲か入り乱れ、どの曲が浮上してもおかしくない。これらの中から「Xepher」に代わる伝説の曲は現れるか!?

投票者の声

[illegible] かいり君）／ Tatsh Love!!（千葉県　桜井キョウさん）

フェイバリットナンバーズGD

[illegible]

順位	曲名 / アーティスト	得点
1st	月光蝶 / あさき	[illegible]
2nd	CaptivAte~[illegible]~ / DJ YOSHITAKA feat. A/I	[illegible]
3rd	ヒマワリ / RIYU from BeForU	[illegible]
4th	しっぽのロック / 板橋ギャング	【76.4pts.】
5th	[illegible] / Twinkle☆berry	[illegible]
6th	Concertino in Blue / 佐々木博史	【38.2pts.】
7th	We Are / TЁЯRA	【36.3pts.】
8th	[illegible] / あさき	[illegible]
9th	この子の七つのお祝いに / あさき	[illegible]
10th	[illegible] / あさき	[illegible]

1st 月光蝶　あさき

[illegible]

[illegible]「ヒマワリ」の人気上昇に加え、「CaptivAte～裁き～」の急浮上に迫られつつも、「月光蝶」が今月も首位を守りきった！　長きに渡る首位独占か、[illegible]つつあるのか？　今後どうなるか、目が[illegible]！

投票者の声

[illegible]んねっっ!!（兵庫県　瑠璃さん）／[illegible]

フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ投票募集中！

「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」では、毎月読者の投票で決まるファンランキングを開催中！　この激動のランキングバトルに、あなたも投票で参加してみませんか？

「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズⅡDX」では、特にキャラランキングが『ROOTS26』との連動でさらに激化！　「フェイバリットナンバーズGD」では、「月光蝶」の不動の1位を崩すべく、熱いコメントとともに他の曲への票が集まりつつあります。「月光蝶」がこの勢いを跳ね返せるか、その底力が試される時!?

投票は、本誌アンケートハガキの下の方にある自由欄に記入して行ってください。1枚のハガキで3部門すべての、1位～3位に同時に投票できます。投票の際には、投票対象への応援コメントも書き添えていただけると嬉しいです！　今月も投票していただいた方にのみビッグチャンスが与えられる、BEMANIファンのための豪華プレゼントを用意して投票をお待ちしています！

今回は投票者の中から、抽選で3名の方にPS2用ソフト『GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE SILVER』をプレゼント！　ドシドシご投票ください。

こなみっくす　リレーコラム

第8回　dj TAKA

雑誌の連載でビーマニのアーティストでリレーコラム。僕たちもついに、こんなありがたいことをしていただけるようになったのですね(T-T)。

雑誌といえば思い出すのは、仕事をするようになって初めて取り上げていただいたのがアルカディアさんだったと思います。そのときは1/3Pくらいだったと思うけど、雑誌に載るのがうれしくて、発売日に自分で本屋さんに買いに行った覚えがあります。その後もアルカディアさんに限らず、雑誌や本などのメディアに取り上げていただくたびに、基本的には全部自宅に保管してあるんですよ。「記念にとっておく」的なニュアンスもあるのかもしれませんが、そのときの気持ちを忘れないためです。

実際、過去に取り上げていただいた雑誌を手に取り、記事を読み返すことはほとんど無いのですが、何かのきっかけで昔を思い出し、初心に帰るには最適なツールだと思っています。それもこれも、取り上げていただく出版社様と、いつも頑張って仕込んでくださるプロモ担当の皆さまのおかげです！　いつも本当にありがとうございます。

さてさて、人間の欲望は飽くことの無いもので、最初は考えられないくらいうれしいことであっても、やがてそれは当たり前のこととなり、いつかは不満を言うようになります。程度は違えど多くの人間には必ずある要素であり、ああまさしく諸行無常です。

ビーマニの仕事をして随分たちますが、同じように取り巻く環境も周囲の考え方も、だいぶ変わってきました。今ではたくさんの人がかかわっているので、それぞれの人の思いがあり、考え方は千差万別です。でも変わってはいけないことが変わらないから、今も多くの人に楽しんでもらえるのでしょうね。

今にして思うと恥ずかしいですが、正直僕自身も思い上がったり勘違いしていた時期もあったと思います。そんな時期も含めて自分で歩いてきた道なので、いつでもそのときの気持ちを思い出して、今の自分と照らし合わせて行きたいものです。かかわるすべての方々のおかげで、今の自分がありますから。

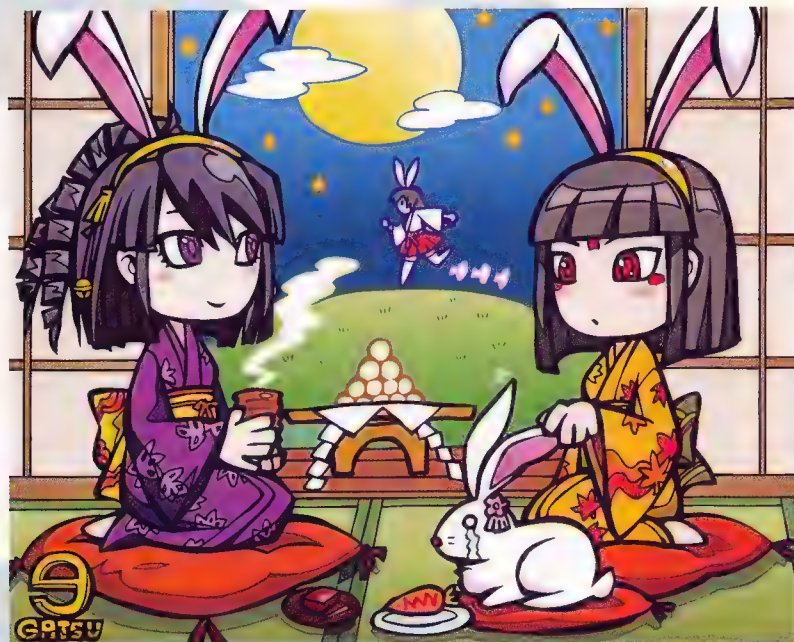
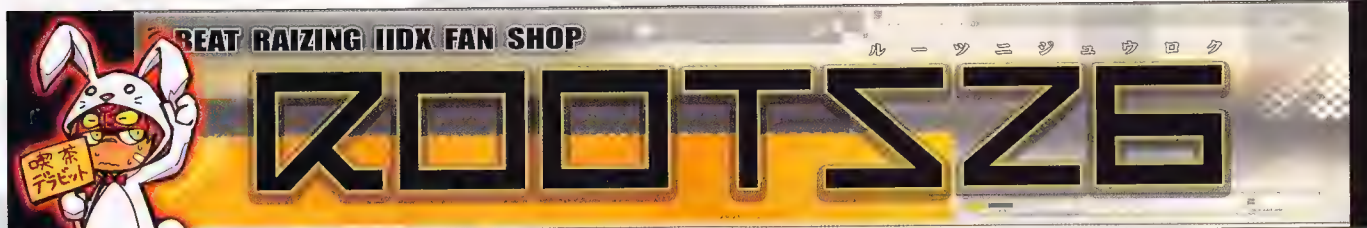
すっかりお堅い内容になってしまいましたが、次回はこの人が大爆笑をとってくれることと思います。beatnation Recordsの雄、DJ Yoshitaka君です。

次回は DJ Yoshitaka さんが登場！

BEAT RAIZING IIDX FAN SHOP

ROOTS26

ルーツニジュウロク

喫茶デラビット

静かな夜空に
名月一つ。
きらめく光は
黄金色。

9 GATSU

IIDXキャラに聞いてみよう!

Q [illegible]セリカは恋のライバルなんですか!? (P.N.[illegible])

「何……だって!? ま、まさかセリカちゃんも俺のことを!?」

「……ジル。一度さ、脳開けて診てもらえよ。ほら病院の地図」

Q [illegible]トゲ付き[illegible]ですか? (P.N.[illegible])

「私のじゃないけど……確かに尖っているものは好きかもね。」

「……あれは、無理やり兄様が……。」

キャラクターランキング TOP3

アレ……?

ニンジン……キライ……

……?

9 GATSU RANKING

津軽
「やた♪ 1位です。2位は……アレ!? 彩葉さん……どこに?」

彩葉
「……ブッブブッ (……イッポンデモ…ニンジン……ニンジ……)」

士朗
「やはり参。ふふ参……渋い。って、なんだあの……ウサギ?」

キャラクター説明

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『ケイナ』
パソコンジャンキー。
財閥の出身。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『聖奈』
ROOTS26オーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『エイリ』
放浪のバイカー。サイレン宅にパラサイト。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『デュエル』
元フーリガン。
「紅茶」と「寅さん」好き。

『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

『ジルチ』
コック見習い。
モヒカンマン。

『サイレン』
英会話の教師。
日本語が達者。米出身。

IIDXイラストギャラリー

秋の足音が近付いてきて、だんだんと過ごしやすくなってきました。投稿にもバッチリの季節ですね。ここでお得な情報を一つ。登場頻度が控えめのキャラにもスポットを当てると採用確率が上がる……かも!?

弐寺

（新潟県　桐嶋滴さん）

「姫は私がお守り致します！」

「ノリノリやな～（た……たまにはいいかも？）」

オーナー大好き!

（愛知県　バクレツ丸さん）

「よっ！　店長最高！（給料上げてね♪）」

「よっ！　オーナー最高！（給料上げてくれ！）」

「フ……。何やら邪なものが見える……」

beat mania IIDX★

（愛媛県　蜂子さん）

「なぁなぁ……エレキくんはなんで黒いん？」

「……。焼いたらさ……そのままになって……」

「ズズーッ。緑茶は、ええなぁ」

「グビッ。やはりコーヒーに限る」

「フーッ。紳士なら紅茶だろう」

「ゴキュッ。コーラや……うップハッ」

Favorite Drink?

（静岡県　あいのさん）

アルカディア ROOTS26 vol.74

（東京都　秋風たんぽさん）

「存在感が、あるようで無いよな♪」

「オマエ、面と向かって……いやいい」

「浴衣を着ると昔を思い出すよな、兄貴」

「あぁ……。まだオマエが白かった（遠い目）」

暑中お見舞い申し上げます。

（山口県　里田里見さん）

「たまにツーリング誘ってやったのに……。トロすぎ……」

「は……速すぎて、ぶっちぎられた。どこだー」

茶倉

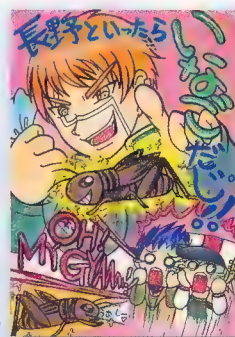
（栃木県　柴竜代さん）

「もうね。アレは家に入れないでください……」

「バーガーに入ってるのを想像しちまった……」

長野といったらいなごだし。!!

OH! MY GOD!!

（長野県　猫影さん）

おたより募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページ参照）

DJ NUMBERS

（前回より）
……結局何だったのか……あの二人。……この本は……。

……せっかくだし久しぶりに「UME123」さんに連絡してみるか。本の文字や画像もスキャンして……と（カタカタカタ）

（チャララーチャララーラララーチャーララー♪）
あ、携帯、携帯と。……アレ？　非通知？

もしもし？　こんばんわぁ。お電話でははじめまして、ホホホ。「UME123」でございます。アルファさんでよろしくて？

……な!?（なぜ私の電話番号を……というかメール出したのはついさっき……）……「ウメ…ヒフミ」…さん……ですか？

ええ、「ヒフミ」ですわ。お送りいただいたメールの画像、茶色い本からスキャンされましたわね？　裏表紙をご覧になられて？

（い……いや、それよりもなぜ私の携……）……アレ!?
何か本の裏に小さな文字が……。!?　う……「梅」!?

ホホホ。やはり……。アルファ……いえケイナさん？　わたくし明日そちらにお伺いいたしますわ。……でわ。（プッ……ツーツー）

……な……何なんだ……。何で名前や住所まで……。
……………………………………………………ま、いっか。

～　1日後、ショップ「ROOTS26」にて　～

（バターンッ！）
おっはヨー皆ー！　いろいろイロハー！

……来た。

オッハー理々奈ー！
オッハーセムさんー！

おお。今日は早いね彩葉くん。おはよう。

オッハー、エリカさんー♪

はい。おはよう。
朝からいい元気ね。

おはよう。彩葉さん♪

はいはい。おは……。

ぎゃああああああああああああああッ！！！！！！
（クルッ！　ダダダダー）

（逃がすかッ!!　ザッ！）ホホ……
人の顔を見るなり逃げ出すなんて……
……失礼ですわよ彩葉さん。

ひィッ!?

彩葉くんのお姉さんだってねぇ。
いやお美しい。思わずウチの新アイテムを着ていただいていたのだよ。

コクリ。
……似合う。

ホホホ……嫌ですわオーナーさん。でも……わたくしには少しハデかも知れませんわねぇ♪

な……なぜココに？
（ガタガタガタ）

ホホホ。半年ぶりぐらいかしらねぇ？
彩葉さん……お元気そうで何よりですわ。

は……
はいぃ……。

懐かしいわねぇ。わたくしの母校の制服。
寮生活も……似合っていましてよ、彩葉さん。

はいぃ……。

ホホ……それでね、彩葉さん？
半年前に帰郷された折、わたくしのだいーじな大事な書庫をお開けになって……ございませんこと……？

いいえ!?　う、ウチ知らへん!?
いえ、知りません!?

ホホ……そう。

ホホホ……そう。
わたくしの……勘違いかしら……彩葉さん。

そ……そう。
ヒフミ姉様の勘違
いや……です。

ホホ……。そう。そうなの……彩葉さん。実はね？　わたくしの命より大事な書庫の本が1冊無くなってしまいましたの……。彩葉さんはご存知無いのよねぇ……。わたくし困ってしまいましたのよ……。

えッ!?　……い、いや
ウチ知らないです！
（ドキドキドキ）

ホホ……でもね？　うれしいことに見付かりましたの。（ガサッ）
……………………………この本が。

わたくしの古いお友達のお宅にね？　なぜかこのわたくしのサインの入った本がございましたの♪　……そうしたら驚かないで彩葉さん？　あなたのご友人だっておっしゃるの、その方……。ホホホ……。

うんうん……
（ブルブルブル……ピタッ）

ホホ……何でかしらねぇ、
彩葉さん……。

う……ウチじゃ……
（ガタガタガタ）

フフフ……なんでやろなーイロハ……。
なぁ……なんでやろーなイロハよ……。

ひッ……いやや！　堪忍やヒーネェ！
う……私が……おか……借りま
したッ！

ホーホッホホ……
時間切れや彩葉！

梅桐に伝わる禁術、秘術……。わたくしの書庫から持ち出したあげく、あまつさえ一般人に見せるなど……。彩葉……わかっていますわね？
「サラ・マ・グラ・ツイ・ビイ・ゴエ・ゴエ……」

……い……いやや！
……ウサギは!!
いやーッ!?　堪忍して～ッ！

ぎゃあああああッ！！！

9月は怪しげなお姉系。ヒフミ様。

IIDX NUMBERS CHARACTER : 05
NAME ： HIHUMI（緋浮美）
AGE：？
BLOOD TYPE：？
BORN：KYOTO
FAVORITE：ユーロビート系、
古書、錬金、
彩葉（いじり）

京都にある呉服問屋「桐生屋」三姉妹の次女。彩葉の実姉にして絶対的な存在。「梅桐（うめぎり）」家の娘として彩葉とともに幼いころから祖母に厳しく育てられた。「桐生屋」を表向きに営む家柄だが、「梅桐」家は古く、歴史的に隠蔽された陰陽術や渡来した錬金術などを今に伝える。

有名な「飛梅」事件に関係し、歴史的人物の菅○氏より「梅」の字を拝領した。現代でも歴史を覆す恐れのある書物や宝具などが、霊力を施した厳重な蔵に収められており、代々選ばれた者が管理をしている。緋浮美はその一つ「書」の蔵の管理を任されており、その道に造詣が深く、幾つかの秘術を習得した現代の陰陽・錬金術士である。

霊力が強い体質の彩葉に、霊体だった茶倉が憑いたときにも、祖母が渡した簪の力を借りて姉と封じた張本人。しかし、一度は茶倉の成仏を試みたが、不思議と霊的な違和感を覚え放置する。

彩葉の通う東京の高校が母校であり、妹にも社会勉強のために勧めた。本当は心配性の姉だが、霊力の強すぎる彩葉が任される「梅桐」の重圧に負けないようにあえて厳しく接する。

妹が帰郷のたびに話すゲームの面白さを知ろうとゲーセンに行けばのめり込み、ときには「桐生屋」を抜け出し仕事着の着物姿でゲーセンにも。その後、祖母＆姉に恐ろしい罰をいただいた。末っ子の彩葉をいじくることが趣味。

目指せ! 次代のトップランカー!

KONAMI OFFICIAL

BEMANI トップランカー決定戦 Archive

「BEMANIトップランカー決定戦」出場プレイヤーにスポットを当て、さらなるBEMANIシリーズの楽しみ方を探求するコーナー。今月は『pop'n music13 カーニバル』に出場した三人から、最新作でのスコアの稼ぎ方を伝授してもらった。さらに『DrumManiaV2』に出場した強豪DEFEATインタビューとの2部構成でお届け!

トッププレイヤーの稼ぎ方を学ぼう! in『pop'n music 14 FEVER!』

「BEMANIトップランカー決定戦」に出場したY.S-Y、たぬっち、POKOの三人に現在の得意曲の稼ぎ方を教えてもらった! 多様な視点からの稼ぎ方は必読だ!

Y.S-Y

キャラから入ったお気に入り曲

トップランカー決定戦のファイナリスト、Y.S-Y(以下、Y.S)。『ポップン14 FEVER!』のIRで、最初はDを使っていた。ある日友人に「今作の新キャラの中でsyoが一番Y.Sに似てるから、これにしなよ」と言われたのがきっかけで、キャラクターをsyoに変えることに。本人はリアクションがかわいらしくてとても気に入っており、中でもGOOD時のポーズが一番のお気に入りとか。

今回はそんなY.Sがお気に入りキャラクター曲"ハイスピードラブソング"で、彼流の「スコアの伸ばし方」を伝授してくれる。

今回はNORMAL、HYPER、EXの3譜面を個別にレクチャーしてくれた。3譜面とも見て何かを学ぶもよし、自分に合った"ハイスピードラブソング"の譜面の攻略を徹底的に見るのもよし。君のポップンの腕前に合わせて、役に立ててほしい!

[ハイスピードラブソング]"High School Love"(EX)

NORMAL譜面

縦連打が多いので、オプションにS-RANDOMを付けることをお勧めします。全体的にタイミングが曲に合っているので比較的やりやすいです。

難しい部分が2個所あって、一つ目は間奏のピアノが入る部分です。ここだけ一部リズムが難しくなります。次に間奏の後の「あの日から恋に落ちた僕はいつの間にか……♪」の「間にか」の部分が16分3連打です。S-RANDOMでプレイした場合、縦連打になることがあるので意識しましょう。(Y.S)

一定リズムの譜面をばらすための手段として、S-RANDOMはオススメ。点数が伸びない人はぜひ使ってみよう!!

ノート数が少ないため、1個当たりの得点が高くなるNORMAL譜面。いかに失敗しないかがポイントだ。

インターネットランキング対象曲でもあったHYPER譜面。さすがに極め甲斐のある譜面になっている。

HYPER譜面

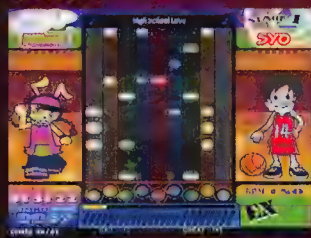
正規譜面だと交互押しのリズムが取りづらいので、MIRROR推奨です。間奏のピアノが入る部分は、前半はうまく手を左右交互に、後半は指か右手中心に使ってたたくのがいいと思います。前述の「間にか」の部分は正規譜面だと6→8→6、MIRRORだと4→2→4と、16分間隔で3連打です。この譜面で慌てないように意識しておきましょう。(Y.S)

途中何度もある交互連打は、左手から始まるのでリズムが取りづらい。MIRRORを使えば右から入るので、右利きの人は多少やりやすくなるはずだ。交互連打でGOODやGREATが出るとお嘆きの人は、一度試してみてはどうだろうか?

EX譜面

HYPERとの差は、ほとんどが「交互押しに同時押しが入っている」のを含め、全体的に同時押しの数が増えた感じです。LV35の割にノート数が1100以上と多く、3~4個の同時押しがほとんどです。普段できていてもある程度腕を慣らしてからプレイしないと、追い付かなくなることがあるので注意しましょう。(Y.S)

上段四つの同時押しや交互押しが1+3→5のように、HYPER譜面に同時押しが多く付いた形になっている。HYPERのように指を閉じ気味にしていると同時押しで取りこぼしてしまう可能性があるので、指を大きく開きながらプレイするのがオススメだ。

ほかには、トータルノートが1105とかなり数が多いため腕が疲れやすいので、腕の力が最後まで残るようにペースを配分したい。スキルがあっても終盤で疲れ切って点数が下がるようでは、目も当てられない。

ノート数が多いため、比較的点数が伸びやすいEX譜面。腕が疲れやすい点をいかにして克服するか!?

IR(インターネットランキング)でトップの実力を持っているY.Sは、ノート数が少ない譜面(いわゆる「単純系譜面」)にとても強い。その理由は、ポップ君1個当たりの判定を見極める能力が高いからである。判定としてCOOLを出し続けていても、そのCOOL判定内の微妙な誤差でさえ、たたいているうちに修正してしまうのだ。つまりリズム感が極めて優れているといえよう。この能力により、COOL判定で10万点を取れるのだと推測できる。

目線を判定ラインぎりぎりに置くことによって、より明確に判定のリズムを得ようとするのがY.Sのスタイルだ。

たぬっち

たたいていて楽しい曲をセレクト

トップランカー決定戦、決勝大会への出場を果たした強豪プレイヤー、たぬっちのたたき方は3割が指押しで7割が手の平押しに分けられる。そのため、LV37付近の曲を比較的得意としているという。今回は最新作『ポップン14 FEVER！』中で譜面の構成・楽曲共に気に入っているというたぬっち的手の平押し譜面、"アリプロ"(EX)における稼ぎ方を教えてくれる。

今回たぬっちが伝授してくれるのは、主にオプションに関する考え方だ。HI-SPEEDをはじめとしたオプションの選択方法について、さらには譜面の見方について非常に分かりやすく説明してくれている。"アリプロ"(EX)はもちろん、同系統の譜面に分類される"カウガールソング"などでスコアが伸びずに困っているプレイヤーにとっても必読の内容になっている。

[アリプロ]"愛と誠"(EX)

HI-SPEED選択から学べ！

大多数の方はこの曲をHI-SPEEDの4から5でプレイされていると思うんですが、俺は少数派で、正規の6倍速でプレイしています。でも普段は全然高速プレイヤーではないんです。同時押し階段譜面は曲を覚えて慣れてしまえば、速い方が的確に目押ししやすいんですよ。

最初は知人に「6倍がいいよ」って勧められて「それは絶対あり得ないって!!」とか言ってたんですけど、何でもやってみるものですね。その時の自己ベストから一気に2,000点も伸びて、焦りました。このスコアアップをきっかけにCOOLで99,000出すまではひたすらやろうって決めてから、何かよけいに曲が気に入りましたね(笑)。(たぬっち)

HI-SPEEDを上げてポップ君の間隔を広げて見やすくするにしても、視認性の問題が出てくるのが常。しかしこのような同時押し階段譜面では、リズムに合わせることが比較的楽なので、普段慣れたスピードより速くても十分に対応可能なのである。

ノート数が多い同時押し階段の部分も、HI-SPEEDを上げればかなり見やすさが変わる。

正規譜面で押しにくい部分があったら、MIRRORなどのオプションを使って挑戦してみよう。

オプション選択から学べ！

押しにくいなと思ったら、試しにMIRRORを使ってみるのがかなり有効ですね。特にこの曲は人によって押し方がかなり変わると思うので、クリアやスコアアップを図るなら、正規にもMIRRORにも絶対に挑戦してみるべきです。手の平押しなら正規推奨かな？　RANDOMは……個人的にはあんまりお勧めできないですけど、「クリアに支障が無いな」と思ったら試してみるのも面白いと思います。

普段プレイしているのが4倍速なら5倍速に、5倍速なら6倍速にも、一度実験程度に試してみるのがいいと思います。何でも試してみれば、俺みたいに「こっちの方がよかった！」なんてこともあります。何度もプレイしていてスコアが伸び悩んできて、ほかのオプションを試してみたらまた伸びた！なんてのもよくある話です。(たぬっち)

一つのやり方に捕らわれずいろいろな方法を試せば、思わぬスコアアップにつながることもある。

譜面の見方から学べ！

スコアを狙うときはあの階段同時地帯は一番肝心な部分だと思うんですが、「単にわけが分からないごちゃごちゃしてる塊」として流して見るんじゃなく、その個所付近に差し掛かったときに見る場所を一点に集中して、そこから「1個ずつ確実に光らせる！」って意識してたたくと光らせやすいです。

譜面が詰まった部分でも意識してたたく癖を付ければ、ほかの曲でも応用できます。遅い場所ほど、下の方に一点集中すれば光りやすくなると思います。これは個人差なので、経験で会得するしかないと思います。

譜面を理解するのも重要だが、「曲のリズムに乗りながらたたくこと」が一番大切なポイントである。

後半に差し掛かる部分で、同時押しにズレを含んだ階段が一見難しそうですが、ほとんど歌っている声に合わせてたたくだけで、案外光ると思います。個人的にここで光るか光らないかで1,000点は変わると思っているので、なにげにここが一番気合入ってます(笑)。

譜面の特徴は勉強(何度も意識してプレイ)すると効率がいいと思います。前半でもサビ前に不意に青黄の同時押し交互ズレが来たりするので、それを意識して感覚で覚えると、押せていないときより500点くらいは変わるはず。その積み重ねで、最終的には2,000点も3,000点も変わりますからね。(たぬっち)

譜面を「面」として見るのではなく「線」として捉えると光らせることができるようになり、結果として大きなスコアアップにつながる。このように「曲のリズムが分かりやすい曲」は、特に一つひとつのポップ君がどのように落ちてくるのか、「線」としてどういう譜面になっているのかを理解すると、より稼げるようになるだろう。

IR上位者のたぬっちは、ノート数が適度に多い「中難度譜面」が得意である。ほかにも曲のリズムが捉えやすい今回の[アリプロ](EX)や[エンカREMIX](EX)などの譜面に強い。

リズムアクションともいえる音楽ゲームにおいて、ノート数が多い譜面でリズムに乗りながらポップ君をたたける、ということは大きな強みになっている。さらにメインの押し方はポップ君を1個ずつ押す「手の平押し」だが、たぬっちは「指押し」も使える。二つの押し方を状況に応じて使い分けることによって、難度の高い譜面で点数を出すことが可能なのだろう。さらにY.Sにも匹敵し得る正確なリズム感を持っているので、NORMAL譜面やHYPER譜面のような易しい譜面でもいいスコアを稼ぎ出し、IRにおいても上位に入賞できるのだ。

関西のトッププレイヤーに多く見られるきれいな押し方。スコアアップの一因かもしれない。

POKO

ロケテスト時からのお気に入り曲

アルカディア代表争奪戦の勝者であり、トップランカー決定戦決勝大会ではファイナリストとなったPOKO。『ポップン14 FEVER！』では、ロケテストの時にプレイ済みの曲や新たに加わった新曲などを含め、ちゃんと全曲をプレイ済みとのこと。

数ある新曲の中でも彼がお気に入りの曲は［パペットアンサンブル］と［レイジャズ］、［トライユーロ］の3曲だ。この3曲はロケテストの時からのお気に入りらしい。

その中から、今回は［パペットアンサンブル］（EX）での稼ぎ方を伝授してもらった。前半部分から中盤、そして後半部分と、傾向の異なるパート別に分けてスコアを稼ぐ上でのポイントを教えてくれた。［パペットアンサンブル］がまだクリアできていない人やより多く稼ぎたい人は、ぜひ参考にしてほしい！

［パペットアンサンブル］"セレクトショップに横たわるネコ"（EX）

譜面構成から学べ！

全体の譜面構成を考えると「前半は細かい指押し」、「中盤は二重階段」、「後半は大きいBPM変化」という風になります。前半は譜面構成を見て分かると思いますが、それほど難しくはありません。ポイントは「3→2→1と落ちてくる細かい階段をうまくさばけるか」というところにあります。

中盤はこの曲で一番難しいところです。この部分でのポイントは、「片手でうまく階段をさばけるか」です。7＋9の同時押しから6～1までの階段をたたく小節があるのですが、ここは完全に階段を片手でさばかなければいけませんので、それなりの腕前が必要になってきます。そのほかの階段もこのような取り方をするとやりやすいです。（POKO）

この曲は片手で階段譜面を処理しなければいけない場面が多い。したがって正規とMIRROR、どちらを選択したかで階段を処理する手が決まる。

BPMがだんだん遅くなる部分では、同時押しが少しずれて降ってくることも頭に入れておこう。

難所から学べ！

この曲一番の難所である50～51小節は、難しい二重階段です。1～4＋3～6と流れて降ってくる小節があります。

ここは左手で1～4、右手で4～7とたたくことをオススメします。1～4は左手の手首を使い、バタバタとさせる感覚で1を手首、2を指、3を手首、4を指で取るようにします。1～7は難しく考えずに4を中指、5を親指、6を中指、そして7を手首でさばくとうまくたたけます。（POKO）

かなり高速で同時押し階段をさばかなければいけない個所。指や手首を使って素早く押さないと手が間に合わず、大きくスコアを落としかねない。

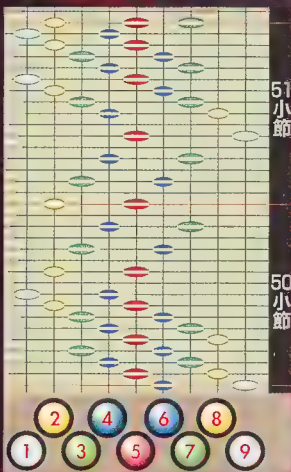
51小節

50小節

2 4 6 8
1 3 5 7 9

後半部分から学べ！

後半にはBPMが遅くなる個所があって見にくくなりますが、譜面の形をしっかり捉えれば前半と変わらない感覚でたたけるでしょう。落ち着いて譜面を見切ることがポイント。遅くなった個所の後はどんどん速くなっていきますが、これは何回かプレイして感覚をつかみましょう。この曲は中盤がメインなので、BPMが遅くなるところでゲージが半分以上あれば十分クリアできるはずです。（POKO）

同時押しの部分でBPMが167から89へと一気に下がる場所。BPMの変化をしっかり意識しておかないと、点数稼ぎどころかBADを出しかねない。

「ポップン14 FEVER！」より前のIRで上位に入ったことがあるPOKOは、いわゆるLV40以上の「超難度譜面」に強い。彼の強さの秘けつは「手の動きの切り替え方」にある。普段は手の平押しで取っているが、細かいトリルや交互階段の場面になると、うまく指押しを使って光らせることができる。

また、ノート数が多い譜面において終盤まで腕の力が落ちること無くたたけるという「パワー」があるところも、強さを支える要因だろう。

LV40以上の高難度譜面においても腕を使った大きい動作を維持し、終始疲れること無くプレイを続行させている。

BEMANI研究コラム

IRランカーの稼ぎ方とは？

Text：赤男

点数を稼ぐためのスピード調節

IRで上位に君臨するランカーたちの稼ぐ方法は、MIRRORにしたりS-RANDOMをかけたりとさまざまだ。しかし多くのプレイヤーに共通する要素がある。それは「HI-SPEEDの調節」である。

なぜこの要素が必要なのかというと、降ってくるポップ君の間隔を空けて見やすくする、という狙いが一番大きい。とはいえ、画面の上部を紙などで隠し、擬似的にスピードを上げる方法もあるので、一概に間隔が広ければいいというわけでもない。

では、どうして点数アップにつながるのだろうか？　一つは譜面密度の軽減。ポップ君がたくさん詰まっている譜面より、一つひとつが離れている譜面の方が、どういう順番で降ってくるのか判別しやすくなる。紙で上部を隠した場合は画面が狭くなるので、同じスピードでも間隔が広くなったように感じるのである。

ところで「適正BPM」が人によって個別に存在することをご存知だろうか？　例えば、BPM120がHI-SPEED 5で丁度いい人の適正は600になる。この人はBPM160の曲はHI-SPEED × 4でやるしかなく、適正より120も下回ってしまう。ランカーと呼ばれる人の中には、このような「合わないスピード」においても速度を1段階上げて得点を上げる人もいる。

点数が伸び悩んでいる方は、一度HI-SPEEDを調節してみてはどうだろうか？

同じBPMでも同時押し譜面か階段譜面かで適正速度が変わることがある。同時押しが多い場合、速いと見切れないことがあるのだ。

トッププレイヤーインタビュー

『DrumManiaV2』優勝候補に挙げられた男 DEFEAT

『DrumMania V2』の優勝候補と目されつつも1st Roundで敗退してしまった、技巧派実力者DEFEATにインタビューを敢行！　今後への意気込みと共に、大会を振り返ってもらった。

悔やまれるコンディション管理の失敗

——今、改めてトップランカー決定戦を振り返ってみて、感想はいかがですか？

とても楽しい大会でした。それまではあまりトップレベルの方と触れ合う機会が無かったので、いい刺激になりました。

——決勝大会では1st Roundで敗退してしまいましたが、敗因をどのように分析していますか？

健康管理がなっていなかったです。体調管理は重要ですね。決勝大会の二日前に39度の熱を出してしまって、直前の練習が全くできなかったんです。当日は病み上がりで調子が上がりませんでしたし——単なる言い訳みたいですよね（笑）。

——いえいえ（笑）。大会はコンディションが重要ですから。ところでトップランカーBEATDOWNの強さをどういうところに感じたましたか？

みんなの前でプレイするというプレッシャーにつぶされないですよね。いつも通りの力を発揮されていたところでしょうかね。

——事前にマークしていたプレイヤーは？

やはりBEATDOWNさんですね。以前にあの方のプレイを見たことがあったので、勝てる自信は無かったです（笑）。

——彼のプレイを見て何か感じたことは？

たたき方がキレイですし、魅せられるところが多々ありました。

——出場した中に仲のいいプレイヤーは？

数回あったことがある人などならいました。仲がいい——のかな？（笑）

——決定大会前は優勝候補に推す声が多かったですが、勝つ自信はありましたか？

いえ、出場しているほかの皆さんの実力は知っていたので、自信はありませんでした。

——やはり優勝候補と期待されている中でのプレイは緊張しましたか？

始まる前の舞台裏では緊張していました。でも、いざプレイする時となると、そのプレッシャーは吹っ飛んじゃいました（笑）。

会場の観客に寄せ書きを見せている場面。寄せ書きをしたためた人の多さからも、大きな期待を背負っていたのが分かる。

次なる目標は!?

——ほかのBEMANIシリーズはプレイされますか？

GuitarFreaks、ポップンミュージック、Ⅱ DX、DDR、KEYBOARDMANIAと、BEMANIシリーズは大体プレイしていますよ。

——DMシリーズで「音楽として好きな楽曲」と「譜面が好きな楽曲」はどれでしょう？

音楽としては、主に泉陸奥彦さんの楽曲が好きです。特にDDシリーズが大好きですね。

譜面が好きな楽曲は、古川もとあきさんの曲です。フュージョンとか、曲としても大好きですけどね。

——1st Roundの課題曲2曲を知った時はどう思いましたか？

"Concertino in Blue" はとても難度が高く、つなぎが安定していない曲だったので、不安でした。"cockpit" は得意曲というのもあったのですが、プレッシャーには勝てませんでしたね（笑）。

——DEFEATさんはトップランカー決定戦のことを聞いた時、すぐに出場しようと思いましたか？

思いました。開催地が東京・神奈川という不安もありましたが（※彼の地元は栃木県宇都宮市）、無事に出場できてよかったです。

——次回のトップランカー決定戦にも出場したいですか？

今度こそは優勝する勢いで、体調管理もしっかりとして、最高のコンディションで出場したいと思ってます。でもまずは予選ですね（笑）。

——では最後に聞かせてください。次こそトップランカーになる自信は!?

自信はあまり無いです。やはり全国各地のランカーさんが集まる大会なので、その時の調子だと思います。せめてFinal Roundには出られるようにしたいです!!

得意曲の「cockpit」でも、当日の調子はイマイチだったとのこと。やはりコンディションは非常に重要だ。

次回はせめてFinal Roundには出られるようにしたい!

DEFEAT
激戦区である関東・甲信越2エリアを制し、決勝大会に進んだプレイヤー。コンボをつなぐのがうまく、優勝候補の一人しとして挙げられていたが、惜しくも1st Roundで敗退した。

世界ランキング&復活祭リポートをお届け!!

DanceDanceRevolution SuperNOVA

今号では、第1回目となる世界ランキングの対応コース紹介と、東京・大阪で行なわれた復活記念祭の東京会場をリポート。そしてNAOKIさんによる「Revolution & Evolution」をお届けだ!

Text:飛鳥

DanceDanceRevolution SuperNOVA
■メーカー:KONAMI
■ジャンル:ダンスシミュレーション
■操作方法:フットパネル
■発売日:2006年7月(稼働中)
■使用基板:—

2006年8月23日から世界ランキングスタート!!

世界統一仕様として発売された本作の大注目要素として挙げられる世界ランキングがいよいよスタート! まずはNONSTOP MODEとCHALLENGE MODEそれぞれ2コースがランキング対象になるぞ。このコースは定期的に更新されるので、期間内にやり込んでぜひ世界ランキングの上位を目指そう! それぞれのモードでは登録条件が設定されている。NONSTOP MODEは、途中でゲームオーバーになると国内・世界問わずランキングに反映されないので、最低でもクリアが条件となる。オプションは変更可能だが、4曲通して同一オプションでのプレイになるので注意。CHALLENGE MODEでは、全曲クリアできなくても1曲クリアした時点からランキングに反映される。ちなみに、こちらはオプション変更が不可能なので注意しておこう。

家庭用への移植が決定!

アーケード版が稼働開始してからまだ間も無いが、何とこの『DDR SuperNOVA』の家庭用への移植が決定したのだ! まだ発売時期やゲームの詳細は不明だが、少なくともアーケード版の完全移植を期待してもいいのではないだろうか。また、今までの家庭用DDRシリーズ同様に、家庭用ならではの要素が多数盛り込まれることも期待できる。今から楽しみな家庭用『DDR SuperNOVA』、続報が入り次第お伝えしていくのでぜひ期待していてほしい。

NONSTOP

コース名:with you
LOVE AT FIRSTSIGHT(Twin Masterplan Mix) 難易度:SP-5、DP-5【DIFFICULT】
CAN'T STOP FALLIN' IN LOVE -super euro version- 難易度:SP-5、DP-5【DIFFICULT】
STILL IN MY HEART 難易度:SP-6、DP-5【DIFFICULT】
A LOVE LIKE THIS 難易度:SP-6、DP-5【DIFFICULT】

このコースは、上級者であればシングル・ダブルともにプレイしやすい構成になっているので、できるだけ高いスコアを出せるようにタイミングを合わせてしっかり踏んでいこう。

また、NONSTOP・CHALLENGEのどちらにも言えることだが、曲の間で休める時間があまり無いので、体力配分をしっかり考えないと、後半つらくなってくるので注意しよう。

コース名:FREEZE ARROW MIX SINGLE
CURUS 難易度:SP-4【DIFFICULT】
DoLL 難易度:SP-6【DIFFICULT】
Under the Sky 難易度:SP-6【EXPERT】
Brilliant R・E・D 難易度:SP-6【DIFFICULT】

コース名:FREEZE ARROW MIX DOUBLE
CURUS 難易度:DP-4【DIFFICULT】
DoLL 難易度:DP-6【DIFFICULT】
JERK IT OUT 難易度:DP-6【DIFFICULT】
Brilliant R・E・D 難易度:DP-7【DIFFICULT】

本コースは、シングルの3曲目が「Under the Sky」だが、ダブルでは「JERK IT OUT」に変化しているので頭に入れておこう。今後もこういった形でシングルとダブルで曲が変化するコースが登場するようだ。

コース名通り、フリーズアローが特徴になっている曲たちなので、フリーズアローが苦手な人は要注意だ。

CHALLENGE

コース名:PRECIOUS
A LOVE LIKE THIS 難易度:SP-6、DP-5【DIFFICULT】
DA CAPO 難易度:SP-5、DP-5【DIFFICULT】
GOLDEN SKY 難易度:SP-6、DP-6【EXPERT】
MODERN GIRL 難易度:SP-6、DP-6【EXPERT】
DOESN'T REALLY MATTER 難易度:SP-7、DP-7【EXPERT】

この「PRECIOUSコース」に登場する曲は、すべてライセンス曲となっている。各アーティストの曲を知っている人も多いのではないだろうか。

CHALLENGEモードは4回ミスをするとゲームオーバーになってしまうので、集中力と正確さが要求される。しかも基本的に5~8曲と曲数も多く、体力のペース配分にも注意しなければならない。集中力が切れがちになる4曲目、5曲目は上級者でもうっかりミスしてしまいがちなので要注意。通常モードで練習してから挑戦しよう。

コース名:dj TAKA selection
rainbow flyer 難易度:SP-5、DP-5【DIFFICULT】
Tomorrow Perfume 難易度:SP-5、DP-6【DIFFICULT】
MOON 難易度:SP-7、DP-8【EXPERT】
Quickening 難易度:SP-8、DP-7【EXPERT】
No.13 難易度:SP-9、DP-8【EXPERT】

BEMANIシリーズのプレイヤーが一番入りやすいコースであろうdj TAKA氏の楽曲オンパレード。しかし入りやすいだけで難度は非常に高い。3曲目の「MOON」からは譜面の密度がより濃くなり、最後の「No.13」に至っては、上級者でもミス4以内でのクリアが難しい高難度曲になっている。効率的で疲れない足の運び方を考えてプレイしよう。このコースを完走するのは相当キツイが、腕(足)に自信のあるプレイヤーはぜひ挑戦して、世界ランキング1位を目指してもらいたい。

熱狂のDance Dance Revolution 復活記念祭 潜入リポート!!

イベント開始前の告知コーナーでは豪華ゲストが盛りだくさん!

7月29日土曜日、『DDR復活記念祭』が開催された。会場となった東京・町田のキャッツアイには、250人にも及ぶファンが詰めかけ、会場は超満員になっていた。開始するとまずは告知コーナーからスタートし、まずは1stミニアルバムを発売した星野奏子さんが登場。名前を告げられた瞬間には、会場から大歓声が起こっていたぞ。CD告知のほかにトークタイムが設けられており、アルバムの話では「母がアルバムを聴いてくれて本当にうれしかった」と笑顔で答えていた。また、アルバムのセールスポイントに加えて、アルバム制作時に「D.A.N.C.E.」を入れるかどうかでDJ Yoshitakaさんと熱いバトルを繰り広げたといった裏話まで飛び出した。

続いて登場したのは『DDR』から生まれたグループBeForU。登場するとまずはNoriaさんの提案で、会場のファン全員と「お帰りなさい」とコールして『DDR』の復活を祝っていたぞ。もちろんアルバム『BeForU II』から『DDR SuperNOVA』に収録されている3曲の話をしつつ、小坂りゆさんの新曲「Baby's Tears」の話や、カップリングにNoriaさん、南さやかさん、有沢みはるさんが参加していることも発表し、盛りだくさんの内容で前半の告知コーナーは終了した。

会場となったキャッツアイは、BEMANIシリーズが数多く設置してあり、特に夏休み真っ最中の当日はお客さんで溢れかえっていた。

ダンスバトルは大盛り上がり!

告知コーナーが終わると、ステージ横のモニターに何やら映像が映し出された。その映像に登場したのは当日イベントに参加できなかったU1-ASAMiさん。映像が流れると会場から大きな歓声が上がり、モニターに注目。クールに決めて切々と語っているU1さんだが、カメラワークがうまくいっていなかったり、ところどころでNAOKIさんが登場したりと、そのおかしな映像に会場は笑いが絶えなかった。そのビデオ映像の後、NAOKIさんとjunさんがステージに登場し、メインステージがスタートした。

内容は、junチームとNAOKIチームによるダンスバトル対決。会場から5名ずつをクジ引きで選び、選ばれたプレイヤーがバトルモードを使用して総当たり戦のダンス対決をするというもの。全2回戦が行なわれ、そのどちらもとても盛り上がる内容の戦いになったぞ。課題曲は、1曲目「TRUE♥LOVE」、2曲目「My Only Shining Star」、3曲目「HONEY♂PUNCH」、4曲目「Flow」、5曲目「華爛漫 -Flowers-」となっており、選ばれたプレイヤーたちは楽しんでバトルモードをプレイしていたぞ。また、中にはパフォーマーの姿もあり、体全体を使ったパフォーマンスに会場からは歓声や感嘆の声が常に上がっていた。

パフォーマーによるパフォーマンスはDDRシリーズならでは。フットパネル上で披露されるダンスに会場からは歓声が上がっていた。

結果は、1回戦、2回戦ともにNAOKIチームの勝利に終わり、NAOKIチームのメンバーと、事前にNAOKIチームが勝つ方に投票していたお客さんの中から抽選でサイン入りのポストカードがプレゼントされた。

ダンスバトルの後は、NAOKIさんとjunさんによるトークショー。復活するまでの経緯や、実はNAOKIさんが最初に作った『DDR SuperNOVA』用の曲が「Fascination MAXX」といった話まで飛び出した。そして、次のトップランカーにDDRシリーズを入れたいという意気込みとともに、今後もいろいろな可能性を持つ『DDR』を続けていきたいといった豊富を熱く語り、最後には『DDR SuperNOVA』が家庭用に移植決定という大ニュースも発表された。

イベントの最後にはプレゼント抽選会が行なわれ、ポスターやサイン色紙、フットパネルがプレゼントされた。特にフットパネルはその場でNAOKIさんとjunさんがサインを書き入れるというとても貴重なものになったぞ。長いようで短かった2時間半のイベントは、NAOKIさんが音頭を務めた会場全体での「Let's DDR」という掛け声で幕を閉じた。

NAOKIが送るDDR対談コーナー！

REVOLUTION & EVOLUTION

第3回目となる今回は、コンポーザーU1-ASAMi氏に加え、制作スタッフの梅田氏、山本氏もお呼びして、四人という大所帯での座談会になりました。はてさて、どんなお話が繰り広げられたのでしょうか……。

バトルモードの面白さを再確認 四人が復活記念祭を振り返る―

NAOKI　まずは「DDR復活記念祭」、皆さんお疲れさまでした。

全員　お疲れさまでした。

NAOKI　大盛況でしたね。

梅田　あんなにお客さんが集まってくれるとは思っていませんでしたよ（笑）。

NAOKI　休止してたこともあってみんな忘れちゃったかなぁって思っていたんですけど、あれだけ大勢の方が来てくれて、ホントによかったですよ。『DDR』ってパフォーマーと呼ばれるプレイヤーがいますけど、ああいう人たちが『DDR』ならではの華やかさをすごく感じさせてくれるなぁって改めて感じました。山本さんはどうですか？

山本　とりあえず、自分が担当したバトルモードが盛り上がってくれたのでよかったです（笑）。

梅田　あれよかったよね。

山本　かなり不安だったんですよ。ロケテでは一人用のモードでプレイする方が多かったので、実際にお客さんがプレイして楽しんでもらえるのかどうかがとても不安でした。でも、イベントであれだけ盛り上がってくれたのでちょっとホッとしました。

NAOKI　すっごい盛り上がってましたよ。

梅田　譜面もシャッフルして普段と変わっちゃうから、パフォーマーの人には不利かなと思ったんだけど、普通に飛び跳ねてましたね。

山本　平気で踊ってくれたので安心しました。

NAOKI　あのシーンを見たときに、「これ、おもろいやないか」って純粋に思いましたよ。そこのところは梅田さんどうですか？

梅田　バトルは、確かにトップランカーみたいな厳密なスコアの争いと違って勢いで楽しめるモードだなってところがイベントで改めて確認できて、入れてよかったと思いましたね。

山本　バトルは、今作の新モードとして新たに追加した要素だったので、ある意味冒険的なところもあって不安だったのと、一方的な試合にならないように、競りつつもうまい人が勝つような調整が機能しているか心配でしたけど、頑張った甲斐があったかなと。

梅田　ベーシックでも勝とうと思ったらエキスパートに勝てるからね。

NAOKI　さて、何か熱い話になってきましたが紹介がまだでしたね。今回はゲームを実際作っておられる方々とのお話をぜひともここでしたいなと思いまして、山本さんと梅田さんをお呼び致しました。それでは今日はこの三人で話しましょう。

U1　――俺は？

NAOKI　ああはいはい。実はコンポーザーのU1さんもいました。ということで四人ですね。

U1　そんなことするから、俺とNAOKIさんの仲が悪いって言われるんだよ（笑）。

NAOKI　まあまあ（笑）。残念ながらU1さんは復活記念祭には出席できずビデオで参加となりましたが、そのビデオからお客さんの席を見てどう思いましたか？

U1　――!?　見えるわけないだろ！（笑）

梅田　でも、会場ではものすごい存在感でしたよ（笑）。

NAOKI　いやほんま、かなり盛り上がった。

U1　最初は一人で寂しいとか思ってたんだけど、何かだんだんみんなが見えてきたような気がして、それはそれでやってて楽しかった。

NAOKI　てなわけで、今回の『SuperNOVA』を一緒に作ってみて、アーケード版に初参加だった三人はどんな思いで挑みました？

山本　ユーザーの皆さんの期待があったと思うんですけど、それに応えられるかどうかというのが一番不安でしたね。それに、アーケード版はお金を入れてプレイしてもらう形ですけど、家庭用は腰を据えていろんなモードを遊んでもらうというスタイルの違いもあって、自分がアーケード版に適応できるかどうかも不安でしたね。

NAOKI　なるほど、梅田さんは？

梅田　ホンモノを作らなきゃなっていうのがすごいプレッシャーでしたね。"DDRっぽいもの"を出したのでは日本国内はもちろん、米国・欧州で展開していく上で受け入れられないので。

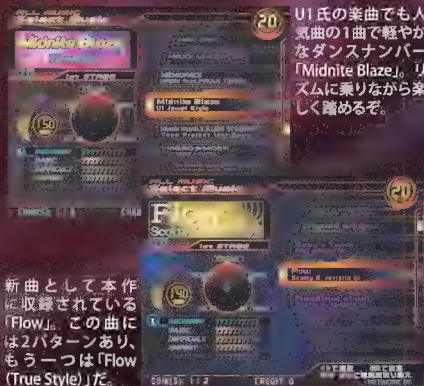
PROFILE

NAOKI

サウンドプロデューサー兼コンポーザー。初代から制作の根幹にかかわっているまさにDDRの産みの親というべき存在。

U1-ASAMi

コンポーザー。DDRシリーズには初期から参加しており、家庭用をメインに活動していたが本作からアーケード版に本格参入。

U1氏の楽曲でも人気曲の1曲で軽やかなダンスナンバー「Midnite Blaze」。リズムに乗りながら楽しく踊めるぞ。

新曲として本作に収録されている「Flow」。この曲にはパターンあり、もう一つは「Flow (True Style)」だ。

人と時間と矢印の「Flow」(流れ) その答えが『DDR SuperNOVA』

NAOKI　じゃあU1君は？

U1　今回「Flow」という曲を書いたんですけど、これは"流れ"っていう意味なんですよ。そこには、開発メンバーの入れ替わりやプレイヤーたちの変化、もちろんそのために自分たちが用意していくことも変わっていかなきゃいけない……。そんな時間や感覚の移り変わりの部分と、『DDR』の矢印が流れる部分を表現した曲で、『DDR』そのものを応援する曲なんです。ただ、この曲は矢印の流れるところがキモだったんですけど、矢印が流れるはずの場所が流れなくて、それで「True Style」というものができてしまいましたと(笑)。

NAOKI　ああそや、ところでU1さんや。

U1　何かね？

NAOKI　今では容量としては少ないんだけれども、2MBさんはどこ行きはったん？

U1　……ちょっとタイムタイム。

〜しばらくお待ちください〜

U1　はいOK。頑張ります。

制作ウラ話と『DDR』のこれから—

NAOKI　じゃあ、皆さんの制作中つらかったこととかあります？

山本　正直今までゲーム業界に居た中で、一番つらかった(笑)。

NAOKI　これまた(笑)。

山本　僕の担当の場合は、分業ができない側面もあったりしたので。それと、家庭用と全く同じ仕様のところは問題無いんですけど、アーケード版ならではのところに戸惑いましたね。

NAOKI　なるほど、梅田さんは？

梅田　一番困ったことは、譜面が難しくてデバッグのときにクリアできないんですよ(笑)。「CHAOS」なんて最初に見たときは笑った。

山本　本当にあっという間に即死で、しかも止まる目の前でみんなピクッって反応するし(笑)。

NAOKI　『DDR』の中での刺激を音楽の側面からも作りたいと思って作ったのが「CHAOS」なんですよね。やり過ぎって言われたりするほど(笑)。

U1　でも慣れてくると結構エクスタシーですよ。

[illegible]　それにゲームっぽくて楽しいですよね。

NAOKI　U1さんはどうですか？

U1　今まではアーケードと家庭用でそれぞれのスタッフが作っていたけど、今回はそういうのが無くなって、本当の意味で『DDR SuperNOVA』っていう一つのチームが制作しているんだなって実感した。

NAOKI　ああそうや。言い忘れてたけど、家庭用『DDR SuperNOVA』のリリースが決まりましたね。

三人　おめでとうございます。

NAOKI　自分らでおめでとうございますって(笑)。まあいいですわ。さて、今後のことはだれも分からないですが、仮定として今後『DDR』が続いていくとするならば、皆さんどうしていきたいですか？

山本　今回の『SuperNOVA』に全力投球だったので、また充電期間中なんですけど……(笑)。

NAOKI　それぐらい『SuperNOVA』に全身全霊をかけてくれたわけですよね。So Coolですわ。梅田さんはどうですか？

梅田　e-AMUSEMENT PASSの機能をもっと使って、いろんな要素を追加したいですね。

NAOKI　ええですなぁ。期待してますよ(笑)。U1さんは？

U1　今までプレイしたことが無い人が、またプレイしたくなるようなものを作っていきたいし、『DDR』の遊び方を追求した人もびっくりするようなものも作っていきたいですね。

NAOKI　では、今回の『SuperNOVA』に対して「ここをぜひとも！」という部分はどこ？

山本　とりあえず、友達でもだれでもいいので、誘ってバトルモードをやってください(笑)。

梅田　今回は全世界対応ということもあり、もう始まると思いますが、全世界向けのインターネットランキング(世界ランキング)で、ぜひ日本のトップスコアラーに期待したいですね。海外も強者ぞろいと聞いていますので。とにかくインターネットランキングが楽しみです。皆さん頑張ってください(笑)。

U1　え、いやぁ〜、インターネットランキングの後は話しづらいね〜(笑)。もうまとめなんだよね……てか……ちょ……タイムタイム。

〜現在締めの言葉を考え中です〜

U1　まあ、最初は日本で始まった『DDR』が最終的には世界で遊べるような大きなゲームになったので、最後は宇宙くらいになれるように。

NAOKI　……宇宙？

U1　あ、これためこれため。

NAOKI　しっかり最後キメてや〜、U1。

U1　え……ちょっとタイムタイム。

〜6時間後〜

U1　はい、じゃあこれで。

全員　**Let's DDR！**

(2006年8月3日 コナミデジタルエンタテインメントにて)

PROFILE

梅田隆志

メインプログラマー。システムの構築を担当。アーケード版DDRシリーズは本作が初参加となる。

山本直弘

プログラマー。本作のダンス部分全般やバトルモードを担当。DDRシリーズには家庭用『DDR 5th』から参加している。

pop'n music FEVER!

ポップンミュージック14フィーバー！

オジャマ＆店舗イベント大特集!!

「FEVER!」も後半戦ということで、店舗イベント4話から6話までの紹介と、4大オジャマについて攻略をするぞ！　店舗イベントの隠し曲からは"太極拳"と"ポップデスコ"を攻略。6話のワンポイント攻略も見のがすな！

ポップンミュージック14 FEVER!
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発売日：稼働中(5月)
■使用基板：—

イラコン募集中！

締め切りは9月4日必着！　まだ間に合うかも!?
あて先：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
ポップンミュージック イラストコンテスト係
データ投稿のあて先：fever@arcadiamagazine.com

HI-SPEEDマスターへの道

[illegible]

速	HI-SPEED×6
	HI-SPEED×5
	HI-SPEED（×4）※オジャマ
	HI-SPEED×4
	HI-SPEED×3
	"強制ハーフスピード"+"HI-SPEED×5"
	HI-SPEED（×2）※オジャマ
	HI-SPEED×2
遅	ノーマルスピード

オジャマで遊ぼう!!

みんなはチャレンジモードでオジャマを使ってプレイしてるかな？　スコアを狙っている君もたまにはオジャマを選んでみると別の発見があるかもしれないよ！

オジャマだからといわずに、ためしにノルマを選択してプレイしてみよう！

4大オジャマを攻略せよ!!

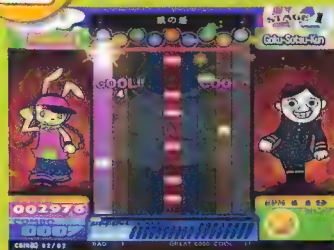
今回はオジャマの中でも特に難しいといわれている四つのオジャマに挑戦してみよう！　対処さえできれば怖くは無い！

1 バラバラスピード

付けるハイスピードによって難度が変わるオジャマ。単独のオジャマでは最も難しいので曲の選択はしっかり考えよう。

対処法

ハイスピードを使い分けよう。BPMが130前後の遅い曲は5速を、それ以上の速い曲はノーマルスピードを使おう。ロストと組み合わせるのもオススメ。

2 上下逆さま

上下がひっくり返る瞬間に見えにくくなるのが難しいオジャマ。慣れれば普通にポップ君をたたくことも可能になる。

対処法

慣れるまでは、速度を適正より1，2段階下げよう。判定ラインがひっくり返ることにより上を見がちなので、画面の真ん中に目線を持ってくることも重要。

3 横分身

対処法

ポップ君の形と色が左右に分身するので、普通のポップ君と隣のポップン君の分身が重なってしまう。見極めるために1段階速度を下げるのがオススメ。

超チャレ専用、やりたい人は要注意。同時押し譜面では大きく難度が上がるオジャマ。同時押し曲をプレイするときは注意。特に"ヒップロック3"(EX)とは相性が悪いのでプレイする人は気を付けるべし！

4 ?色ポップ君（ナゾイロ）

対処法

簡単な曲で慣れることがまず重要。赤ボタンを常に押して上下段どちらから降ってきているかをしっかり認識しよう。超チャレでやると若干難度が落ちるよ。

色と形で上下段を区別できなくなるため、オジャマ初心者には手強い。とにかく慣れることが重要。逆に言えば、慣れればこのオジャマほど簡単なものは無い。

NET対戦豆知識

?色ポップ君（ナゾイロ）の取得条件は「すべてのアイテムを取得する」こと。NET対戦で1位になって宝箱を手に入れていこう。

第4話 世界でフィーバー！ ポップン14

4話のテーマは世界でフィーバー!! 各国の雰囲気たっぷりの楽曲4曲をみんなはプレイしたかな？

4話のノルマは「みんなでRESULTの中に[14]を500個達成しろ!!」だ。14ならではのこのノルマを達成したかな？

解禁曲は下の表の通り四つ。そのうち二つは家庭用からの移植曲になっているよ。片方は『いろは』のキャラ特典でキャラクターだけ先に解禁された“フレンチメルヘン”。ノスタルジックでゆったりとした曲調の曲。

もう一つは人気曲“コンテンポラリーネイション”の続編、“コンテンポラリーネイション2”。コンガを筆頭に、いろいろな楽器が大地を糧に生きている人々をイメージさせる民俗音楽だ。EX譜面はズレアリ同時押しアリの高難度譜面になっているので、上級者の人も文句無しの面白さだよ！

そして3曲目は下の攻略で紹介している“太極拳”。

最後は“ブルガリアンリズム”。重厚なピアノが曲中に散りばめられている緊張感のある曲。この曲はバトルモードのノート数が何と1293！ バトルモード最高ノート数のこの譜面、友達を誘って二人でプレイしてみては？

ジャンル名	曲名	アーティスト名	BPM
フレンチメルヘン	トルバドゥールの回想	Waldeus vön dovjak	158-205
太極拳	個胃X光	絹 老人	85-137
コンテンポラリーネイション2	サヨナラ＊ヘヴン	猫又Master	111
ブルガリアンリズム	Deep Magenta	Naya~n	204

Nikolaschka

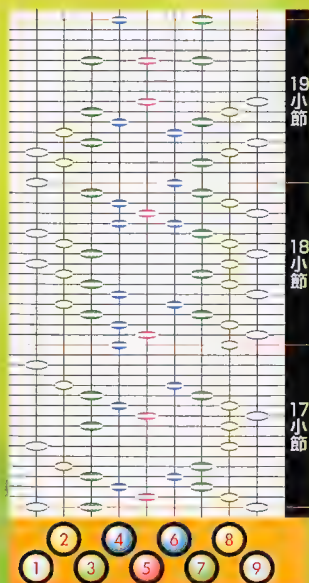
太極拳

Wang-Tang

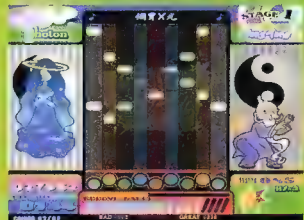
LV：39（EX） BPM：85～137

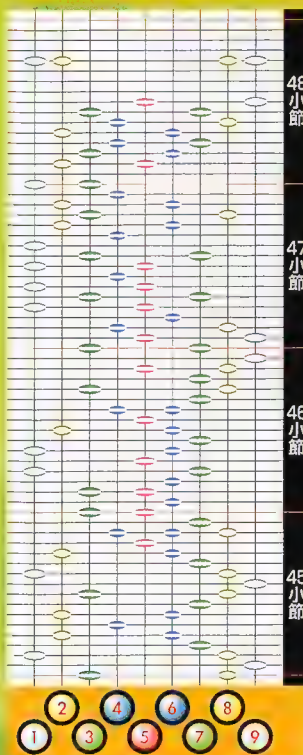
4週目の隠し曲の一つ“太極拳”。中華風の弦楽器の音を終始たたく譜面になっている、EX譜面はズレ押し＋階段が多く目立つテクニカル譜面。

前半はBPM85と遅くスピードを前半に合わせたいところだけど、中盤の部分からBPMが137となり急に早くなるので、後半のBPMに合わせて自分の速度を決めるのがオススメ。

POINT A 両手の階段をうまく取ろう

両手で細かい階段を押さなくてはならず、タイミングがずれると大量BAD担ってしまう難所の一つ。

左右の階段は、17小節目中盤の1＋5のように5ボタン分離れているだけで、常に手の形は一緒。両手の開きをキープして動かしていこう。

階段の動きは必ず右から左へという流れなので、それを意識しながらたたけば左手と右手の動きがズレること無くゲージを残せるはず。

階段の練習をほかの“レッスン”(H)のような曲で練習してから挑むのもアリ。

POINT B 右手で階段に挑め！

3＋8の同時押しから階段が始まることを念頭におこう。

45小節目中盤は右の階段が無く、ここだけ左のリズムが16分に。

45小節目終盤、親指で5を押した後はすぐ4＋6＋8の同時押し。

最後の難関として立ちふさがるポイントB。右側の階段が最大の特徴だ。ここでゲージが残せないとクリアゲージに満たないまま曲が終わってしてしまうから気を付けて挑もう。

左手側に降ってくるポップ君は右手の半分だけなので、左手の部分はあまり気にしないでOK。右手の階段部分は変則的なので、しっかり譜面を把握してたたこう。

ポイントとなる階段部分は、45小節で二つ、46小節で一つの計三つ。この階段ゾーンを抜けた後には、さらに両手を使って変則階段をたたく場所が2小節分ある。

このポイントの階段は、左手で8分、右手で16分をたたく一定のリズムになっていることを知ってほしい。左手はしっかりリズムをキープすることが重要。BPMが遅いので、右手は焦らず上下段に動かしていけば取りこぼし無くたたけるよ。

第5話
宇宙でフィーバー！ ポップン14

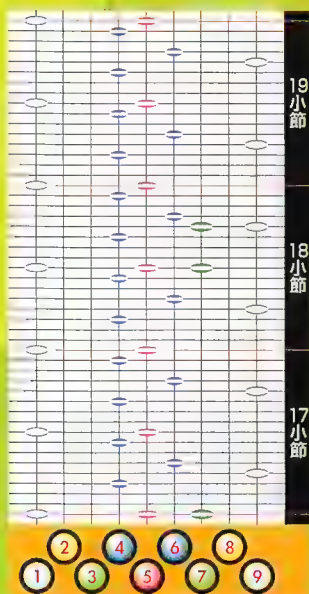
5話のテーマは宇宙！　グラディウスから未確認生物まで
アーティストごとにさまざまに表現された宇宙を味わおう！

ポップデスコ

ジャンル：ポップデスコ
タイトル：popdod
アーティスト：AKIRA YAMAOKA
BPM：145
LV:39（EX）

5週目の隠し曲のうちの一つ、"ポップデスコ"を攻略！　「いろは」の"ハイパーロックンローレ"や"流星RAVE"のように特徴的[illegible]していることの曲。テクノに[illegible]をのせたAKIRA [illegible]

"ポップデスコ"は、今回紹介するハイパーに、ノーマル、EXとすべてがリズムの取りづらい譜面になっているんだ。1と3や7と9のような細かい交互が頻繁に来て、テクニカル。ほかの二つの譜面でもリズムは変わらないので、EXが難しい人はまずハイパーで練習してみよう。

POINT A　両手を左右に動かそう

1＋5→4→9→6という動きが基本になっているこの部分は、両手を左右に振られる場所。1〜5までの場合は体を左側に、5〜9までの場合は体を右側に持ってくるようにしてポップ君をたたくと、うまくボタンを外さずに押せるよ。

ただし1＋5＋7や7＋9のような同時押しが先ほどいった動きに混じってくるので注意しよう。どこで来るかは左の譜面でチェック！

19小節
18小節
17小節

テクニックが必要な部分だけど、一つひとつをしっかり押せれば怖くない場所だよ。

POINT A　交互押しを片手でさばこう

最後に立ちはだかる難所。片方の手をうまく動かしながら交互押しをたたきつつ、もう片方の手で残ったリズムパートをさばこう。

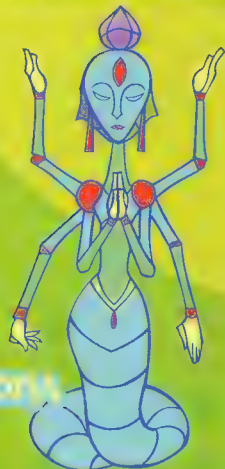
まずは右手側に下段の交互と上段の交互がくる。その後、逆に左手側にも同じく交互が降ってくるよ。

最後はまた右手に交互押し。今までとは逆の、上段→下段という順番なのに注意。交互押しに意識を置いてプレイしよう。

71小節
70小節
69小節

トリルではなく、変則的な交互押し譜面。間違わないように！

第5話での解禁曲

5話で解禁されている4曲はテーマの通り、「宇宙」をモチーフとした曲ばかり。4通りの「宇宙」を体験しよう

5話のノルマは「みんなでチャレンジポイントを30,000点達成しろ!!」で、解禁曲は下の表に書いてある4曲。

まずはギタドラee'MALLからの移植"グラディウスⅡ"。あの名作シューティング『グラディウス』の曲をバリバリのギターで演奏する熱い曲だよ。

2曲目は"ブロークンバンビート"。ハイパー譜面の序盤はちょっとリズムが取りずらいけど、判定が甘いので同時押しの感覚で曲のリズムに合わせていこう。そして3曲目が、上で攻略している"ポップデスコ"。

そして最後が、ポップンではあまり無い本格派テクノ、"サイケデリックトランス"。クリアできるかな？

ジャンル名	曲名	アーティスト名	BPM
グラディウスⅡ	A SHOOTING STAR	古川もとあき	140
ブロークンバンビート	BIG-BANG STARS	co-ping	125
ポップデスコ	popdod	AKIRA YAMAOKA	145
サイケデリックトランス	Psyche Planet-V	Sota Fujimori	150

第6話
ボスボスフィーバー！ ポップン14

「ボス曲」登場の6話。ノルマは「みんなでFEVER！ or COOL!!判定を300,000個達成しろ!!」。EX譜面が見当たらないけど……？

演説

新感覚ジャンル"演説"。あさき氏の特徴的なベースをバックに、謎の熱弁が振るわれる。20世紀前半を思い起こさせる不穏な曲調に、延々と述べられる演説とあさき氏のボーカルが何ともマッチしている不思議な曲。

ジャンル：演説
タイトル：猿の経
アーティスト：あさき
BPM：106-126

Coku-Sotsu-Kun

"演説（H）"ワンポイント攻略

BPM変化がかなり細かいこの曲は、リズムが取りにくい。前半と後半でBPMが20前後しか変化しないにもかかわらず、変化回数は何と10回以上！

右上の画面写真のようなベースを2連打ずつたたく階段譜面や、右下のようなドラムロールを7、8、9の三つでさばかないといけないテクニカルな部分も多数含まれる。

BPMの最高速度に合わせてハイスピードを調節して、うまくこれらの譜面を見切ろう。

急に現れる縦連打。油断しているとBADを大量に出してしまうよ。

同時押しの中に速い3個階段が右側に来ることを覚えておこう。

プログレッシブバロック

ボス曲の大取りともいえるこの曲。ピアノやバイオリンが飾り立てるクラシカルな曲調は、まさに現代風バロック音楽。

譜面の方は、ピアノパートのメロディをなぞる階段がこの曲の主軸になっているよ。

ジャンル：プログレッシブバロック
タイトル：Ubertreffen
アーティスト：TAKA respect for J.S.B.
BPM：174

wilhelm

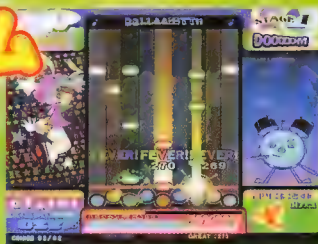
"プログレッシブバロック（H）"ワンポイント攻略

左の画面写真を見てもらえば分かるように、この曲の階段は下段のみ→上段のみという横に流れる階段がメインになっている。

これらの階段が取りにくい場合は、ランダムをかけてプレイしてみるのもアリだよ。

右の画面写真が、この曲の特徴的な場所。8→7→5→3を繰り返してたたかなければいけないので、かなりタイミングを外しやすい。

2個ずつしっかり右手と左手に分けてたたくことを意識するのが重要。

BPMは174から変化しないので、あまりスピード選択で苦しむことは無いはず。

ケンカドラム

アーケード曲では初めての、BPMが変化無しで300超えをしている曲。ドラムがメインとなるインストゥルメンタルで、ビートに乗った打楽器の勢いが全面に押し出されているよ。

細かい階段が多いので、一つひとつしっかり押そう。

ジャンル：ケンカドラム
タイトル：BBLLAASSTT!!
アーティスト：FIVE STICKS
BPM：320

DOOOOOM

サイバーフラメンコ

サイバーシリーズ最後の曲はフラメンコ！　激しい曲調にサイバーテクノが融合した情熱的な曲だよ。

譜面は、ハイパーでも階段が大量に降ってきて高難度。

ジャンル：サイバーフラメンコ
タイトル：hora de verdad
アーティスト：Vandalusia改
BPM：140-280

UNO

新マップ登場に備えて対策を立てろ!!

nesys
TAITO Type X+
TXSURROUND

HALF-LIFE 2 SURVIVOR
■メーカー：Valve Corporation／タイトー
■ジャンル：FPS（1人称シューティングゲーム）
■操作方法：2レバー+2ペダル
■発売日：2006年6月（稼働中）
■使用基板：TAITO TypeX+（プラス）

Text:黒鉄タカスエ

今回は、9月上旬から展開開始予定の新マップ「崩壊都市」のポイントを紹介。さらに、ストーリーモードを中盤まで一気に攻略！　対戦はもちろん、その重厚なシナリオも魅力の『HL2S』。プレイしない手は無いぞ！

HALF-LIFE 2
SURVIVOR

MAP ID 04 崩壊都市

[illegible]

CHECK!!
●中央施設を把握せよ！
●優位に立てる位置を探せ！

:ブルーチームスタート位置
:レッドチームスタート位置
:弾薬補充地点

POINT 01
POINT 02
POINT 03
POINT 04

POINT 01-02 2カ所の主戦場

メインの主戦場は、2カ所存在する。POINT01では、弾薬補充地点AとDをそれぞれのチームが確保しながら戦う。

POINT02では、★印の壁を破壊できることが特徴。ブルーチームは、この壁を越えさせずにうまく戦線を維持することがポイントになる。ここで競り勝てれば、弾薬補充地点BとCを掌握することができ、一気に優位に立つことができるぞ。

まずドラムカンで壁を破壊して、射線を通すことが重要だ。

POINT 03 中央の高台を確保せよ

マップ中央には、POINT02を見下ろせる高台がある。ここからの狙撃やRPG、グレネードでの爆撃は、非常に強力な援護手段として機能するので、優先的に人員を割こう。

しかし、この高台からの見下ろし攻撃に夢中になっていると、敵が上がってきたことに気が付かないことが多い。さらに、後述のPOINT04を相手に確保されると挟み撃ちをくらう危険性がある。周囲の状況には常に気を配り、ときにはこの場所を放棄して別のポイントへ移動する必要もあるぞ。

絶好のスナイプポイントだが、周囲の状況には常に気を配るように。

POINT 04 もう一つの高台

POINT02で乱戦に陥ったときは、POINT03だけでなく、この場所にも高台があることを覚えておくと有利に戦える。

壁の裏に隠されたドラムカンを破壊することで柱が倒れてきて、上に登ることができるのだ。乱戦時はここをキープすることで、POINT03からの狙撃にも対処することができる。POINT03を先に確保されたら、急いでこちらを確保しよう。もちろん、両方を確保できれば大幅に優位に立てるが、双方弾薬補充地点からやや離れている点には注意しよう。

写真のサイト付近に隠れているドラム缶を壊すことで、高い位置をキープ！

一人プレイも楽しいぞ!!

ストーリーモード前半攻略

ストーリーモードの中盤、チャプター5までのポイント攻略を掲載。ストーリーの詳細については伏せているので、その衝撃の展開は、ぜひ自分でプレイして確認してほしい。

CHAPTER 01 ルート・カナール

まずは、小手調べともいうべきチュートリアル面。要所要所で操作のヘルプが表示されるので、まずは独特の操作システムに慣れることから始めよう。

基本操作をしっかりとマスターしよう！

1本道で特に迷うことも無く、敵の数も少ないチャプター1はまさに練習にはうってつけのステージ。FPSに自信のある人も、本作独自の操作法をマスターするのにオススメ。適当に動いて撃っているだけでもクリアは十分可能だが、ヘッドショットや武器の切り換えが確実に行なえるように練習しよう。

ボス戦では、装甲車との戦闘となる。ここでは、正面にある機銃を使ってバリバリ撃っていくだけでもオーケーだが、しゃがむことで敵の攻撃をやり過ごすこともできる。回避と攻撃、この二つをマスターすることができれば、この先の戦いで生き残れる確率がアップするだろう。

最初からバトルを積極的にプレイしている熟練者は、パールのみでプレイしてみるのも面白いぞ。

行動のサポートがところどころで表示されるため、初めてのプレイでも安心。

ヘッドショットをたたき込め！

動いているターゲットにヘッドショットを撃ち込めるように練習しよう。確実にできるようになれば、後半必ず役に立つぞ。

ひたすら撃ちまくれ！

ボス戦は、何も気にせずとにかく撃って撃って撃ちまくれ！　スコアを稼ぐ場合は、周囲のザコ兵士も逃さないようにしよう。

CHAPTER 02 ウォーターハザード

エアボートでの移動と、通常の戦闘を交互に行なうチャプター2。早い段階でエアボートの運転のコツをつかみ、いかに被ダメージを減らすかがポイントだ。

エアボートの独特の操作に慣れよう！

エアボートは動きにクセのある乗り物。エアボート搭乗中は残弾に気を配る必要は無いが、それ以前に最初のうちは移動に苦心することだろう。大きく慣性の付いた動きを取るので、特にカーブの際の進入位置には十分気を配るように。慣れてきたら、遠方を常に確認しながら早いうちに敵を倒して、安全に進んでいこう。ちなみに、エアボートはバックができるので、壁に突っ込んでしまっても焦らないように。

通常戦闘では、敵の種類はやや増えているが、それほどいやらしい敵は出現しない。弾数は少ないが威力が大きいマグナムが使用できるので、武器を使い分けて進もう。ボス戦は1面同様機銃を撃つタイプの戦闘になる。敵の攻撃が強力なのでしゃがんで確実に回避すること。

エアボートでの操作をマスターして、ダメージを抑えることがクリアのカギだ。

マグナムをぶっ放せ！

兵士ならたった1発で倒せる強力な威力を誇るマグナム。弾数は少ないが、多数の敵を相手にする際に役立つぞ。

ヘリの攻撃に注意!!

ボス戦では、ガトリングに注意。「ブゥーン」という攻撃準備音が聞こえたら、すぐにしゃがんで回避するべし！

CHAPTER 03 レーベンホルム

近代兵器で武装した兵士から一転、ゾンビの大群との戦闘となるチャプター3。イカしたオヤジ、グレゴリー神父と共に、ホラーの世界を駆け抜けろ！

迫りくるゾンビの大群をせん滅せよ！

このチャプターでは、共に戦ってくれるグレゴリー神父が登場する。ショットガンで積極的にゾンビを倒して進んでくれるため心強いが、勝手にどんどん突っ込んでいってしまうため、神父のフォローを行ないながら戦わなければならない。

敵のゾンビは、飛び道具を持っておらず移動もそれほど速くないので、じっくり狙って確実にヘッドショットで倒していこう。このステージから使用できるショットガンは、近距離で撃つほど威力が高い。撃ち切った後のリロードに時間が掛かる欠点はあるが、リロード中にトリガーを引くことで、リロードを中断できるので覚えておこう。

ボスは、毒を持ったポイズンゾンビ。固まって近付いてくるので、グレネードで一掃しよう。

ゾンビは頭が大きくヘッドショットが当たりやすい。積極的に狙っていこう。

ヒゲ神父、見参！

心強い味方、グレゴリー神父。彼のとても神父とは思えないステキ(?)な言動の数々は、一見の価値アリ！

迫るポイズンゾンビ！

素早く迫ってきて、毒液を注入してくるポイズンゾンビ。手前におびき寄せて、グレネードで一掃してしまうのが楽だ。

CHAPTER 04

サンドトラップ

チャプター3までは、いってみれば小手調べ。ここからはシビアな戦いが待ち受けている。これまでにマスターしたテクニックを駆使して進んでいこう。

シーン01 MAP

●:敵出現ポイント
:アイテムボックス
:弾薬補充地点(RPG)

シーン01 ガンシップを墜とせ!

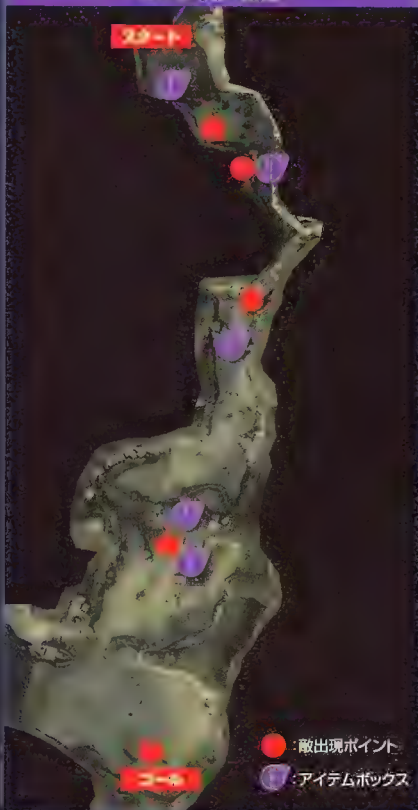
味方のレジスタンスと共に、敵のガンシップを撃墜するのが目的のシーン1。まずは、ガンシップからの攻撃に気を付けつつ、ザコ兵士のせん滅を行なう。あまり急がず、障害物をうまく使いながら進んでいくのがオススメだ。なお、MAP上部にあるトラックの荷台(★印)には、スーツエネルギーが2個隠されている(アシストアイコンが表示されない)。ダメージを受けた際は、ここへ移動して回復しよう。味方も結構役に立つので、ザコ兵士との戦闘時は、なるべく味方の近くで戦うように意識しよう。

敵の数をある程度減らしたら、MAP下端にある灯台を目指す。灯台の中には弾薬補充ボックスがあり、RPGの弾が無限に手に入る。ここを出入りしつつ、RPGでガンシップを落とせばシーン1はクリアだ。なお、灯台に向かう際には激しい攻撃が待ち構えているが、灯台まで到着できれば前述の通りRPGの弾はゲットできる。灯台前の敵を排除するのにRPGを使ってしまっても問題無いぞ。

味方のレジスタンスと共に、敵を倒せ! 無駄なダメージは後に響くので、ここでの被弾は最小限に抑えよう。

RPGは、発射後自分のサイトに合わせて誘導する。うまく誘導させて、ガンシップに直撃させよう。

シーン02 MAP

スタート
ゴール
●:敵出現ポイント
:アイテムボックス

シーン02 アントライオンから逃げ切れ!

シーン2では、砂地を進んでいく。ここでは、いやらしい動きが特徴の「アントライオン」との戦闘がメイン。動きが素早く、狙うのが難しいので、ショットガンを使うと効果的だ。

ちなみに、砂地に足を踏み入れると、砂の中から最大2匹のアントライオンが出現する。さくさくと進んでいると、突然後ろから襲われることがあるので、こまめに立ち止まって周囲の状況を確認するといいだろう。なおアントライオンは、倒しても倒してもわき出てくるので、移動の際はなるべく岩場を飛び移りながら進んでいこう。とはいえ移動に慎重になる余り、時間を掛け過ぎてはタイムアップの危険性がある。ときには一気に突っ切っていく勇気も必要だぞ。

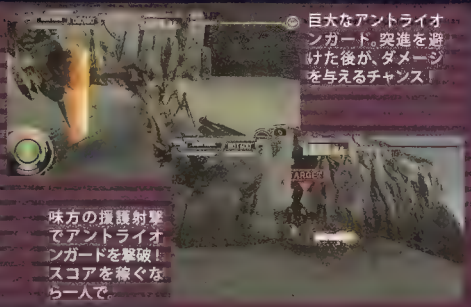
素早い動きで飛び掛かってくるアントライオン。射撃の腕が試される!

あまり時間を掛け過ぎると、タイムアップになってしまうので気を付けよう。

BOSS

アントライオンガード

チャプター4のボス、アントライオンガード。落ちている箱を投げ付けてきたり、猛スピードで突進してきたりする危険なモンスターだ。ボス戦スタート位置から真っすぐ奥に進むと、味方レジスタンスの援護射撃がある。そこまでおびき寄せてから戦うのがオススメだ。

巨大なアントライオンガード。突進を避けた後が、ダメージを与えるチャンス!

味方の援護射撃でアントライオンガードを撃破! スコアを稼ぐなら一人で。

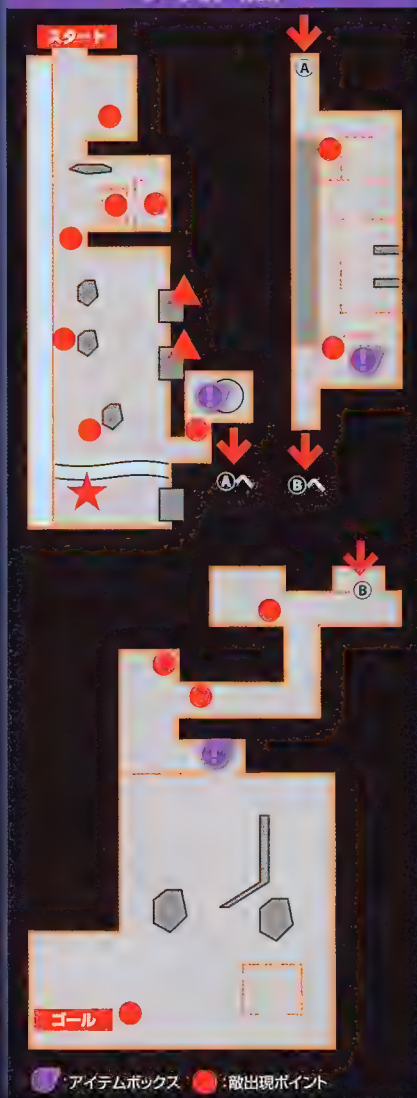
CHAPTER 05

海岸線の要塞

謎が謎を呼ぶ展開を迎える中盤戦。前のチャプターでやっかいな敵だったアントライオンを巧みに操り、コンバイン兵を倒していこう。

シーン01 MAP

スタート
ゴール

:アイテムボックス :敵出現ポイント

シーン01 フェロポッドの使い方をマスター

このチャプターから使用できる新武器フェロポッド。投げ付けると、着弾位置にアントライオンが出現し、近くの敵を攻撃してくれる。またセカンダリーボタンで自分の近くに呼んで、フォローさせることもできる便利なアイテムだ。このフェロポッドを効果的に使い、遠方から敵を倒しながら進んでいくこととなる。

一つ目のMAPの中盤にある二つの監視塔（▲印）からは、一定タイミングごとに機銃の掃射がある。この機銃の射手は、正面から倒せないので、手前にある岩陰に隠れながら進んでいくこと。

また、一番下の岩の裏にもコンバイン兵が居るので、確実に倒しておかなければ挟み撃ちを受ける危険性があるぞ。

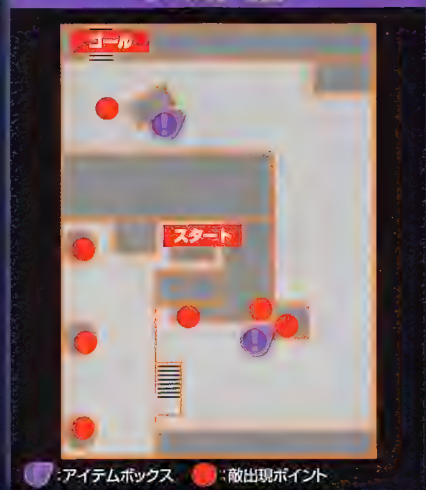
フェロポッドでアントライオンをうまく操り、遠くから確実に敵を倒していこう。

この位置（マップの★印）の敵は、進行方向ばかりに見ていると気付きにくいので注意。

シーン02 アントライオンがポイント!!

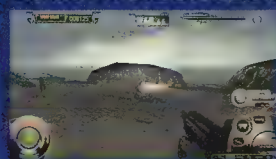
シーン02 MAP

ゴール
スタート

:アイテムボックス :敵出現ポイント

シーン2は、それほど距離は無いが、三つの監視塔が非常にやっかい。下からの攻撃ではなかなか敵を倒せず、マシンガンの掃射を受けてなす術も無く倒されてしまう。そこで、ここでもアントライオンをフル活用。塔の上に向かってフェロポッドを投げ付けることで、敵を掃除してもらおう。なお、アントライオンは飛び掛かる前に撃ち落とされてしまうことが多い。そこで自ら敵の前に飛び出して相手の注意を引き寄せてやって、アントライオンを確実に塔に送り込もう。

ここはアントライオンに任せざるを得ない。安全を確保しながら進んでいこう。

アントライオンに頼り過ぎるな!!

勝手に敵めがけて攻撃してくれるアントライオンだが、耐久力が低いため、多数の敵が居る場合には倒すのに時間が掛かることがある。ただ見ているだけではタイムアップになりかねないので、ときには自ら攻撃すること。

アントライオンだけに任せずに、自分でもちゃんと攻撃はしなければならないぞ。

BOSS

ガンシップ

チャプター5のボスは2機のガンシップ。まず1機だけ出現し、ある程度ダメージを与えると2機目が出現する。開始地点のすぐ近くにある弾薬補充地点でRPGの弾は補充できるので、ここを拠点にして攻撃を行なおう。なお、弾薬補充地点の真正面遠方に、機銃で狙ってくるコンバイン兵が居るので、まずはこちらを対処すること。また、スーツエネルギーに不安があるときは、左奥の建物まで向かって回復しよう。

まずはガンシップより先に、正面遠方にいるコンバイン兵を倒しておこう。

ガンシップの倒し方は、基本的にチャプター4と同じ。RPGを撃ちまくれ！

対戦型パズルゲームの本格派!?

のーみそコネコネパズル たころん TAKORON™

腹黒ドラゴンベビー ドラモ

魔法使い見習い ころん

新生コンパイルハートのアーケード参入作となる、痛快アクションパズル『たころん』が登場！　分かりやすいルールとシンプル操作で、初心者から上級者まで楽しめる本作　その基本システムを中心に、詳しく紹介していくぞっ!!

のーみそコネコネパズル　たころん
■メーカー　：コンパイルハート／AMI
■ジャンル　：パズル
■操作方法：8方向レバー+2ボタン
■発 売 日：2006年11月(稼動予定)
■使用基板：NAOMI

"回転アクション"を駆使してタコを回して連鎖を狙え!!

それまで無かった"連鎖システム"のそう快感によって、数多くのプレイヤーを魅了した名作『ぷよぷよ』シリーズ。その生みの親である仁井谷正充氏が監修を担当した注目作『たころん』がアーケードにお目見え！　基本的なゲーム形式は1 on 1の対戦方式で、フィールド上のカーソルを動かしてタコを回転操作で並べるだけの簡単なルール。とはいえ、そこは対戦ゲームらしく多彩な駆け引きまでをきちんとフォロー。ちなみに対戦時はCPU戦に登場する個性的なキャラをプレイヤーキャラとして選ぶことができるぞ。ころんとの性能差は無いが画面上部のチビキャラや連鎖時のカットインが変化するのでお好みで選ぼう。気になる稼働予定は11月ごろとちょっと先だが、今後も本誌で取り上げていく予定なので続報に期待してもらいたい。

時間経過でタコの色数が増えて難度がアップ。タコを消すとゲージがたまり、邪魔なウニを相手に送れるぞ。

相手にウニをドンドン送り込んで……、フィールドを埋めてしまえば勝利！　送り込むタイミングが重要だ。

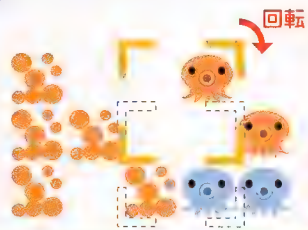
シンプル操作で同じ色を集めろ！

本作の基本操作は、レバー操作で4ブロック分のカーソルを動かして、各ボタンでカーソル内のタコを回転(左or右回り)させるだけの簡単操作。この回転移動でタコを金網の上まで運べば、まとめて泡になってフィールドから消える寸法だ。ただし、泡にできるのはあくまでも同じ色のタコだけで、別の色は消えずに残ってしまうので要注意！　いかに効率よく連鎖パターンを組んで、攻撃ゲージを増やすかが、対戦の勝敗を分ける大きなポイントとなる。

なお、対戦相手から送り込まれた灰色のウニについては、連鎖でしか消せない厄介な存在だ。これをどのタイミングで送り込むかで、その後の試合展開を有利に運べるかどうかが決まる。また、攻撃ゲージがいっぱいになると発動可能な一発逆転のフィーチャーなどもあって、常に気を抜けない対戦が楽しめるぞっ!!

①数字ブロックに集めて

まずはフィールドの金網に置かれた数字ブロックをチェック！　ここに指定された数だけ同じ色のタコを回転操作で集めよう！

②タコを泡にして消す！

集めたタコが規定数になると……泡になって消滅。この際に数字の数が大きいほど、泡が消えるまでの時間が長い。

③泡から連鎖を狙えっ!!

泡が消えてしまわないうちに、同じ色のタコを回転操作でくっ付けると連鎖成立！　連鎖で攻撃ゲージをためて、大量のウニを相手に送りつけろ!!

連鎖を増やして…相手をノックアウト！

アイドルは人生の必需品でしょ！

THE iDOLM@STER アイドルマスター

芸能記者:田渕健康

バージョンアップに移植決定と、まだまだ話題は尽きません！　今回は一周年ライブを中心にしてお届けします！

アイドルマスター
- ■メーカー　：ナムコ
- ■ジャンル　：アイドルプロデュースゲーム
- ■操作方法：タッチパネル
- ■発　売　日：2005年7月下旬（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM256

1周年にふさわしい

熱気120%のアニバーサリーライブ！

ファン熱狂！　一年間の集大成ライブ！

去る7月23日、STUDIO COAST（東京・新木場）にて、"THE IDOLM@STER 1st ANNIVERSARY LIVE"が開催されたぞ！

アーケード版の稼動一周年を記念すると同時に、今回のライブで初のフルメンバーが揃い、会場のテンションは開演と同時にハイテンション状態！

お馴染みの名曲たちがライブ限定のユニットで熱唱されたのだが、今回のライブではダンスパフォーマンスも大幅パワーアップ！　ゲーム中イメージそのままのアクティブなステージがさく裂。ここでしか聞けないミニドラマには、765プロの事務員・音無小鳥も特別出演！　しかも、社長も自らドラマに参加し、会場を大いに盛り上げた。一番大きかったのが社長コールだったのは公然の秘密だ！

ライブでは、Xbox360版の新曲「GO MY WAY!!」も初公開され、会場に詰めかけていたプロデューサー一同を沸き立たせたのだ。大成功を収めたアニバーサリーライブ、2周年はドームで行なってほしいところ!?

ライブ中には、たかなし智秋さんと今井麻美さんがパーソナリティを務める「THE IDOLM@STER RADIO」（ラジオ大阪）の公開録音も！

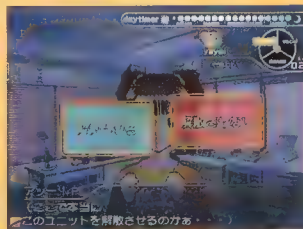
天海春香役の中村繪里子さんによって初披露されたXbox360版の新曲「GO MY WAY!!」。アップテンポで前向きな、『アイマス』らしい曲だ。

バージョンアップ変更点ピックアップ！

7月に行なわれたバージョンアップの続報をお届けしよう！　特に注目したいのは成長率の変化。今までビミョーだったあの娘にもこれでスポットライトが！

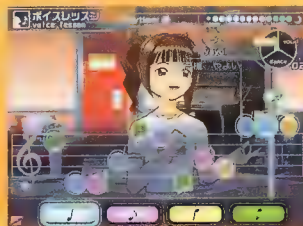
ニューバージョンのシステムを使いこなそう！

さまざまな変更が加わった今回のバージョンアップは、よりプレイヤーが遊びやすくなる仕様が多数追加されている。

たとえば、ユニットを解散したい場合には、リミット制限が来るまで連続して「休む」を選ばなくてはならなかったが、今回は2回連続「休む」を選ぶと、ユニットを即解散することが可能。あまりお世話になりたくないが、機会があったら活用しよう！

以前のように連続休養を取る必要は無くなった。時間を有効に使って、失敗を糧に次のステップへとつなげよう。なお、シングル曲を変更するときも確認メッセージが出るようになったので、パネルの押し間違いがあっても安心！

アイドルたちの成長率に変化が！

アイドルたちの成長率にも変化が加わってるのもニューバージョンの見どころ！　初期能力が優秀な千早、伊織、律子は能力の減衰がやや早くなり、より短期決戦が求められる。初期能力が低いやよい、雪歩、亜美＆真美は減衰がさらに遅くなり、活動終盤までイメージを保てるように！

平均的な能力を持つ春香、真、あずさも育てやすくなっているので、ユニットに組み込んでみてはいかが!?

泣けるほどの初期能力値しかない通称・沈没艦隊も、今回のバージョンアップでさらなる長期育成が可能に！　腰を据えて育てれば能力を伸ばせる可能性も上昇するので、じっくりと付き合っていこう。

オーディション新情報！

今回のバージョンアップに伴って、一部のオーディションは変更を受けているぞ。目だったところでは、これまで4バージョン出現していたレアオーディションの"IDOLVISION"が、二つに統合された点。「四つあったオーディションが二つになったんじゃ、出会える確率は減ったんじゃないの……？」などと心配するなかれ！　意外と、出会える機会は増えてるかもよ!?

■新バージョンで調整されたオーディション一覧

オーディション名	獲得ファン数	合格枠	エントリー条件
RHYTHMIX	2万人	3名	イメージLV7以下
発掘！アイドル大辞典	3万人	3名	イメージLV9以下
DancingBomb	4万人	3名	イメージLV12以下
LOVELOVELIVE	5万人	2名	-
IDOLVISION（※）	6万人	2名	-
IDOLVISION（※）	7万人	1名	-

（※）のオーディションはいずれかの条件で出現

GOODS

メガハウスより「プレミアムヒロインズ　アイドルマスター」が発売！

高クオリティフィギュアを連発するメガハウスより、アイマスキャラたちのフィギュアが登場！　天海春香、双海亜美、高槻やよい、荻原雪歩、如月千早の5種が水着姿を披露！　この夏の締めくくりにぜひ！

販売元：メガハウス
価格：630円（税込）

8月の人気アイドルランキング
（8月11日・765プロ調べ）

プライズワンダーランド

アイコンの見方

夏の熱気が落ち着いても、プライズ熱はますますヒートアップ！　数ある9月登場アイテムの中から厳選した、編集部オススメのプライズはこれだ!!

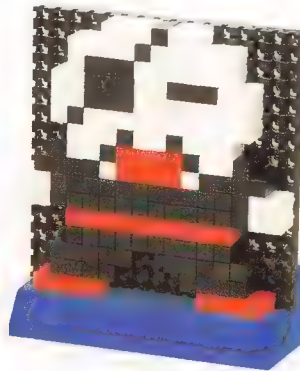
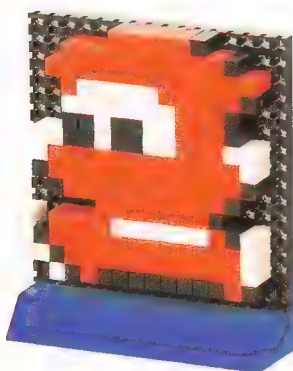
キャッチ・ザ・ドッツ　忍者じゃじゃ丸くん

タイトー／9月下旬登場／全2種

人気のホビーツール「ドッツ」のプライズシリーズも、いよいよ第3弾。今回はなんとジャレコの『忍者じゃじゃ丸くん』という、オールドファン感涙のセレクトだ！

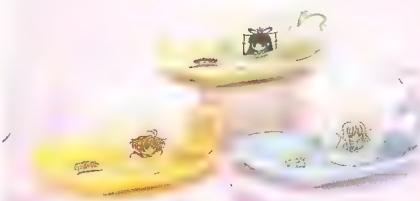
ZOIDSカードコロシアム ウエストポーチ

タイトー／9月上旬登場／全3種

キッズ向けカードゲーム『ZOIDSカードコロシアム』の、ウエストポーチが登場！　カードケースが三つも付いており、ゲームで使用するカードを種類別に収納できるのがうれしい!!

ツバサクロニクル ハート型トレー＆カップ

セガ／9月中旬登場／全3種

サクラや小狼たち『ツバサ・クロニクル』の人気キャラがプリントされた、陶器製のカップセット。カップの内側がハートの形をしており、飲み物を注ぐと飲み物がハート型に見えるぞ。

大道寺 知世

カードキャプターさくら ハイグレードフィギュア

セガ／9月中旬登場／全2種

アニメのオープニングのコスチュームに身を包んださくらと、制服姿の知世を立体化！　全高約19センチのビッグサイズによる精巧な造形に、「はにゃ～ん」と心がなごむこと間違いなし!!

新世紀エヴァンゲリオン ハロウィンミニディスプレイフィギュア

セガ／9月中旬登場／全4種

綾波やアスカたち『エヴァ』の女性キャラが、ひと足早くハロウィンのコスチュームで登場！　デフォルメされたデザインがとってもキュートだ。こんなお化けたちなら、むしろ大歓迎!?

デスノート スーパーDXクッション

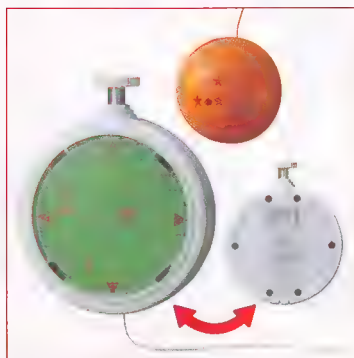
バンプレスト／9月下旬登場　全2種

原作コミックが人気沸騰！　この夏に劇場映画も公開された『デスノート』がクッションになった。主人公・月(ライト)とそのライバル・L、そして死神のリュークがデザインされているぞ。

裏面のイラストはコチラ！

デスノート ピクチャークロック

バンプレスト／9月下旬登場／全3種

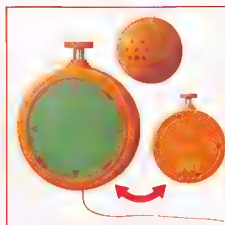
美麗なカラーイラストが文字盤にデザインされた、『デスノート』のピクチャークロック。約16センチのお手ごろサイズになっており、机の上やディスプレイのそばなどに気軽に置けるのだ。

ドラゴンボールZ ドラゴンレーダー型探知機

バンプレスト／9月下旬登場／全3種

ドラゴンレーダーのスイッチを押すと、付属のドラゴンボールが反応！　「ピコッピコッ」という音を頼りに、ドラゴンボールの探索気分が味わえるぞ。

機動戦士ガンダム DXシャアフィギュア

バンプレスト／9月中旬登場／全2種

ご存じ"赤い彗星"の異名を持つ人気キャラ・シャアのフィギュアが登場！　ファースト『ガンダム』の舞台となった、一年戦争時のシャアを立体化している。おなじみのヘルメット姿と、素顔の状態の2種類がアソートされているぞ。

ガンダムシリーズ ダイキャスト・クリエイティブシリーズ 百式＆キャスバルガンダム

バンプレスト／9月中旬登場／全2種

『Zガンダム』でクワトロことシャアが搭乗したMS・百式と、ゲームやプラモに登場した真紅のガンダム"キャスバルガンダム"のアクションフィギュア。高級感溢れるメタリック塗装がイイ感じ！

今月のプレゼント

毎月メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。[illegible]てください。

●[illegible]

新世紀エヴァンゲリオン [illegible]

[illegible]

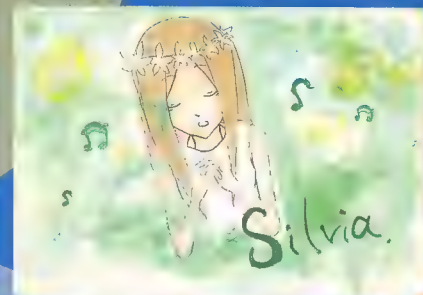
●バンプレスト

[illegible]

ENJOY HONEYSUMMER!

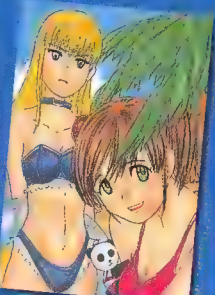
（東京都　STS!君）
☆景が……告吊！

（東京都　彩姫炬さん）
☆唐突に盛り上がってる！
島本チックだせえええ。

（東京都　直教師ゴンドルフさん）
Ⓗいろは給仕中。峠のお茶屋さんでおにぎりキャリアーとして働けば、飛脚より重宝されるかも？

（石川県　かめ。さん）

（千葉県　crown君）

（愛知県　はりこさん）
☆まるで夕暮れの燕のように。

（広島県　朔斗ゆえさん）
☆部活中はボールを、放課後は

（東京都　吹雪さん）

（東京都　良月君）
☆母を訪ねて三千世界を
ええ子たちや！

企画バトル勝利予想

今月募集する特集は企画バトル（詳細は欄外）。3勢力の現状を分析したぞ。

グラスマニア △ 大穴

メガネイラストを奉じるグラスマニア皇国だが、今回の大戦では新興勢力に押され気味といったところか。だが、グラマニ四天王なら……グラマニの戦士たちならやってくれる！　ゴーグルやマスクなども対象なので、メカ絵描きたちも奮って参戦してほしい。（冊太郎）

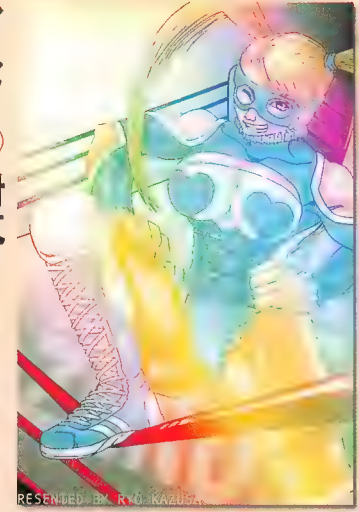
（広島県　和紀真さん）
☆キャラに眼鏡を着けさせることはこんなにも楽しいのだ！

キョーダイ部 ◎ 本命

兄弟＆姉妹イラストを対象とした「キョーダイ部」。設立から日が浅いが、その人気はうなぎ昇り！　部員数はアフロ内でトップクラスではないかと言われている。担当のちくわ君は「いやあ、これなら負けは無いですよ。2年連続ツィーランボーズの刑は100％免れますね。ガーッハハハハー！」とすでに勝利宣言をかましている。

（静岡県　風羅鈴さん）
☆大本命のキョーダイ部。
高らかに勝利を宣言!?

マスク ○ 対抗

マスク、仮面、および顔を覆う物が描いてあればOK。「一作に一人はマスク」という合い言葉があるかどうかは知らないが、アーケードゲームにおいてマスクキャラが登場するケースは意外と多い。実はネタ系の投稿者が喜び勇んで参加できる、ゴキゲンなコーナーではないかと予想される。担当は生粋のマスクマン、田渕健康。

（大阪府　上総亮さん）
Ⓗレインボーミカの時代が来た！
隠れマスクファンよ、今こそカミングアウトの時だ！

A・Fro回覧板　企画バトル、それは三つの企画を同時に募集し、最も多くの投稿が届いた（＝支持された）企画が広大なスペースを分捕れるという対決企画なのだ！　今回の募集は「グラスマニア（眼鏡）」、「キョーダイ部（兄弟・姉妹）」、「マスク（マスク、仮面）」だ！　最下位に輝いた企画の担当者は、血も凍る罰ゲームが実施されるという。罰ゲームの内容も同時に募集しているのだ！

A-Fro リバレーションズ

解放区

こだわっちゃいたいお年ごろ！

人と同じこだわりでは満足できないアナタ！　そのマニア魂をここで[illegible]ってみな〜い!? 人気ゲームタイトルの応援コーナーや、各種テーマに彩られた特[illegible]コーナーをガッツシと[illegible]した「A-Fro解放区」では、皆様のこだわりの投稿をお待ちしております。あなたの熱意次第では、新コーナーを立ち上げることも可能っすよ本当っすよ！

マジカルスクールライフ

知力体力時の運！

夏が過ぎてもますます人気絶好調の『QMA』。というか、秋といえば学問の季節でありクイズゲームのシーズン！　てなわけで、今回の「アフリバ」はQMAコーナーからスタート！　それでは問題です！

（青森県　水玉うるるさん）
☆頭脳の努力が報われる瞬間です！　ヘッドにも名前を付けたいですよね。

（埼玉県　あいかあかねさん）
☆Ⓗタイプは違えども人気の二人！　バラエティー豊かな生徒がそろってるところも人気の秘訣かな。

（東京都　てるてる君）
☆3.稼動以降、一番投稿量が多いのはユウ&サツキのコンビ。実際に使用率も高い？

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆寮生活ってあこがれますよね〜。……勉強さえ無ければ（泣）。

（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆秋は制服でなく、全生徒が体操服に替わる仕様はどうですかコナミさん。

（群馬県　さまさん）
☆未来を信じるのよ！　でもお胸のあたりが欲張り過ぎだと思うがどうか。

投稿募集強化コーナーのお知らせーッ！

「アフリバ」では[illegible]ゲーム[illegible]コーナー[illegible]、各種企画記事の募集を受け付けているぞ。中でも、ゲーム[illegible]フにしてオリジナルの広告を作る「アフロCM大賞」と、[illegible]を強引に擬人化イラストに仕立て上げる「[illegible]」に[illegible]集中なんだ！　よろしく頼みたい今日このごろ。

ゲームキャラで広告を作ろう！

擬人化コーナーも待ってるぜ！

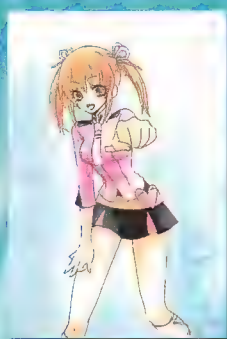
（[illegible]　[illegible]松田さん）
[illegible]

（愛媛県　[illegible]子さん）
[illegible]元のイメージを残しつつ、[illegible]

旋光の輪舞　LIGHT SCAMPER

ニューバージョンも発表されて、上昇気流に乗ってます！　投稿コーナーを盛り上げるのは今がチャーンス！

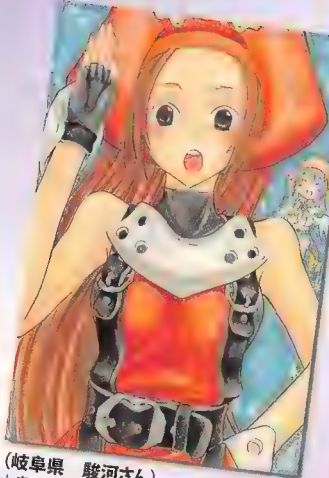
（島根県　日和さん）
☆[illegible]ではイラスト投稿数No.1ですよ！　快活な性格が人気の秘密？

（秋田県　keiさん）
☆微妙な友情(？)でつながった二人　因縁の関係はどう転がるのかも楽しみ！

（東京都　有葉貴重君）
☆既存のコスチュームも残しつつ、新作衣装もどんどんウェルカムなのですよ！

A・Fro回覧板　今年の三すくみバトルはマスクマンが熱い！　探してみると、意外にアーケードにはマスクマン（ウーマンが存在しております）。格闘ゲームは言うに及ばず、マーヴルの皆様やポップンキャラ、ピエールやメズウゴズウ獅子王といった濃い口キャラまで盛りだくさん！　「このマスクキャラはどうだ!?」という、重箱の隅を突く力作イラスト&ネタをお待ちしております！

GGXX

この夏も、全国各地のゲーセンで熱闘が繰り広げられている『GGXX SLASH』。新作も発表され、戦いはまだまだ続く！　そして当コーナーもね！

（奈良県　イナゴさん）
☆実は、聖騎士団の制服に羽根はよく似合います。

（岐阜県　駿河さん）
☆ま、いまやジェリーフィッシュの顔ですから！（影でジョニー涙）

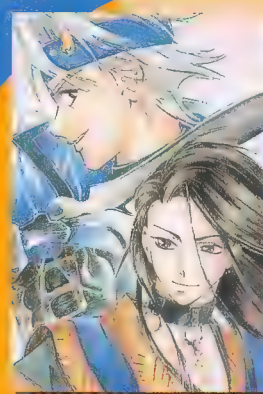
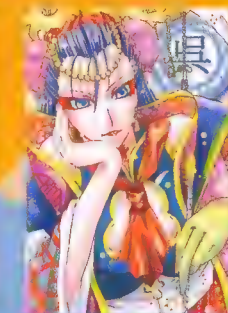
（広島県　隠密さん）
H ミリアのイラストは髪の毛にいかに表情を付けるかがカギなのです。

（兵庫県　マイキー命君）
☆ちょ、セクシー過ぎやろ（笑）。「子供キャラの○年後特集希望」とのこと。

集え英傑！ 三国志大戦 投稿演技

アーケードで圧倒的な人気を集め続ける話題作『三国志大戦2』！　投稿数が増加傾向ゆえ、勢力別特集でもやってみようかと目論む今日このごろ。勢力別対抗でも面白いかもNE。

（埼玉県　[illegible]）
☆みんな浜辺のオモチ[illegible]

（福岡県　章月トミィさん）
☆夫婦そろってカード使用率は[illegible]

（宮城県　はなやかなんとか君）
☆音楽ナスカ画伯カードは[illegible]

KOFっ子 TORNADO

当コーナーでは新旧関わらず『KOF』シリーズをバックアップしております！　いつの間にかルビが消えてましたが、「KOFっ子」は「コフっこ」と呼ぶのが正しいと覚えておくといいだろう。

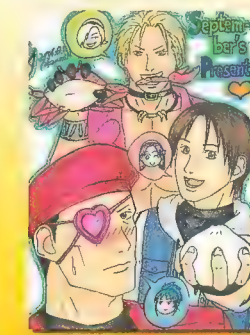
（愛知県　椎名零さん）
☆やっぱケンスウには肉マンだよね。『2002』のビッグサイズが懐かしい。

（新潟県　にょろりさん）
H とりあえず、炒め物とかするときは台所にも冷房欲しいって思うよね……。

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
H 94～95の招待状は、マチュアとバイスが手書きでみんなに送ってたのだろーか。

（兵庫県　河童君）
☆まだまだ残暑キビシイ！　この季節にレザーはつらいと思われるー。

（神奈川県　林裕二君）
☆ちょっと愛らしい雰囲気のアンヘル。これがネスツの底力か⁉

（北海道　犬飼多美代さん）
☆やはり、青空が似合う主人公キャラクターって強いですよね！

（山口県　西河“AYU LOVE”貴教君）
☆9月生まれキャラをまとめてみました！　それぞれにプレゼント付き。

A・Fro回覧板　今月の募集告知！　上記の三国志コーナー内でも述べておりますが、次々号から勢力別コーナー争奪戦をやろうと画策しております。各勢力のファンは増援の法をよろしく！　そして、ゲームキャラにさまざまな衣装を着せてみる「アフロDEモード」、12月号用のネタは「ウィンターファッション」！　いつも寒そうな格好しているキャラに、暖かい衣服を恵んでやってくだされ。

アフログレースケール。

（愛知県　カラギアニスさん）

中高生の皆さんは夏休みも終わり、その余韻に体を浸しているころでしょうがシャキッとせんかァア!!（CV：呉夫人）そんな強気な口調とは裏腹に、今月もゲーマーのひと時の清涼剤、モノクロコーナー「グレスケ」が始まりますよ～。

星の鼓動は哀 低コス鎮魂歌

「あぁエキセントリックZ.A.F.T.」のうた

原曲：『あぁエキセントリック少年ボウイ』／エキセントリック少年ボウイオールスターズ♪

最近　だんだん　分かってきた
オレらが消えてもだれも気付かない

アルカディアで　特集組まれていた
オレらの攻略　半ページも無い

プロトジンは　いつどこでも
リロードするのさ
ジンオーカーの　スモーク外すと
即死が確定するのさ
ザウートは　スキだらけ
そのくせどうして　前に出る　Uh

あぁ　エキセントリックZ.A.F.T.
フリーダムの兄貴
また俺狩りに来た
でも負けない
フリーダムには負けやしない
オレにも　意地があるから

プロヴィは　アホほどドラを鳴らす
ジャスティスは　アホほど前格狙う
めっちゃ腹立つ　めっちゃ腹立つ
お前ら　全員　今に見とれや

（セリフ）「ステキャン使われたらもう終わりや……」
「うわっ！　知らんうちに弾が切れとる!?」

最近　だんだん　分かってきた
『連ザⅡ』の中に　俺がいない

ロケテに行けば　新キャラ合戦
30連勝
今日も「ザク」が暴れている

プロトジンは　当然消えていた
ザウートは　アップグレードで
宇宙（そら）も飛べるのさ
ジンオーカーは　一人でそのまま
残っていた
何で　オマエだけが　Ah

あぁ　エキセントリックZ.A.F.T.
最後の　望みは　タイムリリース
あぁ　グーンぐらいしか勝てる気がしない
（えっ!?）フリーダムより　強い奴がいるの？

あぁ　高コスなんか
消えればいいのに
あぁ　ついでに中コス
消えればいいのに

どうせ　今夜も　2対1～
オレの　ときだけ　2対1～♪

（神奈川県　モドキハイザック君）

☆あまりの力作ぶりに、本来は2番だけの掲載となるところを思わず全歌詞の掲載となりました。

というワケで低コスト機のキツさを、編集部の調べ用「連ザⅡ」にて、ジンオーカーで実体験ッ!!
「ん？　マシンガン意外と減るじゃん。これイケるって」（開始当初）
「ス、スモーク当てないと確定格闘が……うおダメージ安ッ!?」（中盤）
「足遅ッ！　ガイアから逃げられねェってヲアア弾切れとる!?」（永眠）
旧機体も追加され、『連ザⅡ』ではきっと……（夢見）。……君もレッツ低コスファイト！

（東京都　大沼由実さん）
☆懐かしの『レジドラ』からアニー嬢
少々のアレンジで、セクシー度が激増大！

（埼玉県　あいかあかねさん）
♪幸せの鳥、探して歌う。
この今と未来に幸あれと、祈るかのように。

（東京都　よしみ君）
『トルオン』で堂々復活のサキュ様。
原作初代の姿からは想像できんッ！

（静岡県　ヒナギバンビさん）
ひそかに人気の四神・朱雀。
ニデラのニューウェイブとなるか!?

（群馬県　和平さん）
珍しくきゃわゆい系のA.B.Aさん。
次の時代はコワかわいいってことで！

（京都府　itaruさん）
☆ヒトと甲獣、その定めと結末
まだ見ぬ人は攻略DVDの力で必見！

（東京都　采姫炬さん）
☆ヒィ、まりんの影まで暗器にッ!?
どことなくMZDに見え（以下暗殺）

（青森県　きっど。さん）
☆篝火を追い、悲しみを負い。
安息を得たと、信じたいものです。

A・Fro回覧板　三つ巴といえばちくわのツィ・ンホース、と刷インプットされてる人ちょっと待ったァァ!!（涙目）そんな悪習に終止符を打つべく、今回の三つ巴では今乗りに乗ってる「兄弟」担当になったちくわです。兄弟とはいっておりますが、姉妹、姉弟、兄妹はもちろん、姉妹機、義兄弟などもオールオッケー！　この機会にキョーダイ部を「アフリバ」の一大コーナーにしましょうーッ!!

文章投稿

光の速さでアフロへダッシュさ

嫁☆化合宿!!

投稿は敷居が高いものと思えるかもですが、特に文章投稿はだれもが楽しめる、開かれたフィールドなのです！　今回は数多くの文章投稿を参考に、文章投稿のイロハ＆ポイントをお教えします。これであなたも今日から投稿者！

基本はやはりコレ! ゲーム体験リポート

実は先日、初めてゲームセンターで『メルティブラッド アクトカデンツァ』が動いているところを見たのですが（遅）、キャラの動きやエフェクト、ヒットストップなどがかなり好き好きPOWERいい感じであることに驚きました。

というのも、実際に見るまでは「なんだか安そうな感じ」などとあまりいい印象を持っておらず、本誌の記事も大抵読み飛ばしていました。やっぱりゲームは触れてみないと良し悪しが分からないもので、食わず嫌いは良くないな、と反省しました。スマソスマソスマソ。

（島根県　かぷこりん君）

☆もちろん新作の体験リポートなども大歓迎ですが、このように今まで触れていなかったゲームに挑戦するといった感じのリポートも、読者に対して訴えかけるものが多く読み応え満点です！　というワケでかぷこりん氏には、次はぜひ猫アルク善戦記を（以下粛清につき削除）。

（静岡県　紫桜さん）

☆時流は絵と文章両方の投稿で重要。2カ月先を読むのがコツですぞ

先日『麻雀格闘倶楽部』をプレイしていた折、先に仕掛けてきた二人に続いて立直したんですが、すると残りの一人も立直！　四人でツモ切り合戦をしてると、どうも上家に臭い一萬をツモ。立直なんでどうしようもなく即切り。すると！　下家が！　上家が!!　対面がッ!!　みんなそろって「ロン！」

……当然飛んで四位＆降格……。

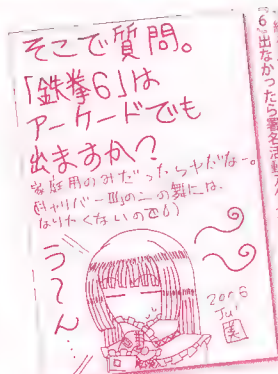
四人立直の末に三人ロンと、珍現象から悪夢を見たのは私だけでしょうか……。

（群馬県　さま君）

☆麻雀や音ゲー、レゲーなど、「ちょっと分からない人多いかも……」というジャンルのネタも全然オッケーなのです！　むしろ投稿でユアワールドに読者を引きずり込むべし。

ゲーム独自の専門用語などもライターが分かりやすく書き直しますので、思うがままに自分の胸に湧き上がった感想を書き連ねていくのが、熱い文章投稿のポイントですよ！

（長野県　美里谷ゆうあさん）

☆絵を用いると、文章の力が増します。『6』出なかったら署名活動ゲインで！

日常に見え隠れするゲーマー模様

休日にゲーセンへ出掛けると、小さな子供たちが『ムシキング』や『ラブ＆ベリー』に列を成して一生懸命遊んでいる。

この子達が大きくなって、いつの日か同世代の共通体験として、このゲームの思い出話に花を咲かせるような時が来るのだろうか？　中には、アルカディア読者になる子もいるだろうな。

だからその時まで、同窓会の会場のひとつになるであろうA-Froが、続いてくれているとうれしい。

（鹿児島県　ほりぃ君）

☆こちらほりぃ氏の投稿のように、ゲームセンターで「何となく」感じたことなどを徒然と書いていけば、それだけで立派な文章投稿になるのです！

ゲーセンで四季折々感じたこと、目にしたもの、体験したちょっとした出来事なども、短い文章や携帯メールでも大丈夫ですのでどんどん投稿していただけるとうれしいです。

（神奈川県　蕃君）

☆時流に少し遅れたものの、ボンジャックは球技神っぽいのでネタ勝ち採用ッ!!

ポップンミュージックの新作が稼働しましたが、公式サイトを見て驚愕しました。

ポップンで
- 背が伸びた！
- 彼女ができた！
- 宝くじに当たった！
- テストの点が上がった！

コナミスタッフも面白いことをするなぁとゲーセンへ行く途中友人に話したのですが、なぜか彼は帰る途中宝くじ売場へ直行！

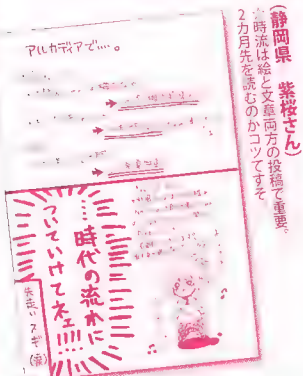
私「何してるの？」

友人「さっきの話を実現させようと思って（笑）。当たるまで、ポップン終わった後は毎回買うよ。」

スクラッチ1枚ずつだし、彼はあまりゲーセンに寄らないので被害は少なく済むといいのですが……。

ていうか宝くじ以外の選択肢は無いのか!!

（青森県　するめいか君）

☆ゲームが日常へと延長されていく、これぞゲーマーの証。その模様を描いた「ゲーマーの日常」投稿もまた、読み手の日常に近い分、親近感を持って読んでもらえる名投稿です。当たったらぜひお知らせを（笑）。

これを知らなきゃマイナス点　文章投稿ワンポイント掟

ここでは投稿規定では触れていない、ちょっとした注意＆コツを紹介！　文章投稿常連を目指すなら必修の課目ですぞ。

●長さは適度に！

投稿規定では800字以内とありますが、多少ならオーバーしても無問題です。むしろ「文字数気にしすぎて書きたいこと書けなかった！」なんてことになると寂しいですし。なお掲載時には作品の長短を問わず、アフロズのリライトが入ることが多いのでご了承を。

●誹謗中傷はダメヨ！

熱く語るうちにある対象をコキ下ろしてしまうことはよくありますが、これは投稿ではNG！　その対象に思い入れがある人が読んで不快感を覚えそうな作品は、どうしても掲載できないのです。同じく弾けたネタ投稿の場合も、この「不快感」には十分ご注意を！

●時流を読む者が勝つ！

やはり季節に合ったネタや新作の体験リポートなど、その時期ならではの投稿は採用率が高くなります。締め切り日の2カ月先（今月なら締め切りは9月中旬なので11月）の時事ネタを狙うのが、タイムリーな投稿のコツです。ただし時期ネタは多少フライングしても作品はストックされているので安心ですが、出遅れると1年後まで載せる機会が無くなるなど、取り返しがつかないことも起こり得る諸刃の剣でもあります……。

それともちろん、時期ネタを織り込んでいない投稿だからって載らないというワケではありません！　作品に込められたソウルには、季節など関係無いのデース!!

A・Fro回覧板 A-Froのメール文章投稿には、携帯メールでも問題無く投稿できます。ゲーセンで遊んでいてネタを見付けたら、ぜひ気軽に即座に音速で投稿してみるが吉です！　なお、メールの文章投稿ではイラストのメール投稿と違い、別途に住所などを書いたテキストファイルを用意する必要はありません。本文の最後や冒頭に、住所氏名ペンネームを直接書いて送ってくださいな～。

投稿へのレスも意外と採用率高し!?

3・5・7月号の「いろは」の件で、思い出したことを一つ。

私がよく行くゲームセンターのすぐそばに「一二三横丁」と書いて「いろは横丁」と読む横丁があるのだが、『ラジルギ』が入荷されずシブい思いをした身からすれば、読み方が「○フミ横丁」でない点が不満である。

このやり場の無い怒り、一体どこにぶつければいいのやら……。

（宮城県　水雲天狗君）

過去に掲載された投稿作品へのリアクションも、このように話題が広がっていくので掲載率はかなり高めです。特に質問系の投稿に対する回答投稿は、アフロズも渇望している投稿ですので……。

ところで「123レーザー」の正しい読み方って、ちゃんと浸透してるんでしょうか（汗）。

6月号の阿尾空河さんの作品を見て、『まッ……負けねぇー！』と思いました。何に？　というと、ズバリ、トキメキ☆です！

ナゼって、私のクラスの中に『センコロ』のファビに似てる男子と、ちょんまげこそ無いもののⅡDXエレキに激似の人がいるからデス！　毎日ドキドキです！　学校楽し過ぎです！

秋。

（群馬県　弥七さん）

…イラストに文字を入れるのも一つの手法。どう見ても食欲の「秋」！（SGもアルヨ）

（笑）。身近に似てる人が居ると、いいですよね……。

……重傷ですか？　処方箋頂いた方がいいですか？

（東京都　秋風たんぽさん）

☆投稿者同士の仲を深める投稿のみならず、競い合うことも年中が自分対10万人（推定）の敵ってな感じのバチューフィールドであるA-Fro誌面上では至極当然のことッ!!　というワケで、このように対抗してみるのもいいカンジです。

とりあえず秋風さんには、チュッパ飴とカクテルシェイカー購入で遠い世界に旅立つの刑（コラ）。

GLASS MANIA 2006

メガネに視力補強以上の価値を求めまくる貴方、今月も夏とメガネが自慢をも押し切ります

がんばれ学生さん!!

（埼玉県　[illegible]さん）

[illegible]

（[illegible]　[illegible]君）

[illegible]

MMT 新訓練 新解決 ターボ

誰知るや、モノクロページで執筆が一番大変なのはこの「MMT」の自作自演導入文ということを！　などと語り掛けても、携帯の電波で壊れたICカードは復活しないワケで、そんな悲しい自作自演はさておき、今月も「MMT」はカッ飛び祭りなのさ！

『V』[illegible]のキャラ「アイリーン」は、ずっとユージャス！に違いない[illegible]

（愛知県　スオウ・リアキ君）

[illegible]

会社での会議中「一の数値が合います」という説明に「アイマスや」と呟いた隣の席のT君。

（新潟県　さくさく君）

[illegible]

私はトアール工場に勤める労働者ですが、この度「[illegible]ティア」という新製品を取り扱うことになり、「すわや新型のトリガーハートか……!!」と無駄に興奮を示くしております（爆）。

（富山県　[illegible]君）

[illegible]

単位のために勉強するか、『[illegible]』をプレイしに行くか。

ウフ、究極の選択だな——。

（埼玉県　ヨウ君）

[illegible]

最終的に、ピースは生きてるの？　死んでるの？

（栃木県　ま君）

[illegible]

最近、テスタメントが長州小力とダブって見える。

（大阪府　天井さん）

[illegible]「[illegible]」（ちくわ談）

◆（広島県　あおりんさん）

[illegible]

◆（静岡県　あいのさん）

[illegible]

◆（兵庫県　[illegible]さん）

[illegible]

◆（群馬県　さま君）

[illegible]

◆（埼玉県　阿尾空河さん）

[illegible]

◆（富山県　[illegible]さん）

[illegible]

◆（神奈川県　さらさん）

[illegible]

◆（福岡県　[illegible]君）

[illegible]

◆（新潟県　にょろりさん）

[illegible]

◆（新潟県　かさきん）

[illegible]

A・Fro回覧板　夏も終わりへと向かうこの季節、ケーセンの模様替えも間もなくですよ先生！　秋から徐々に見え始める新作ラッシュの影が迫る今、アンテナを立てに立てて新作の情報をCIAより早く仕入れるのがアーケードゲーマーの使命なのです　新作の気になるキャラや情報が手に入ったら、がっつり投稿していただけると妖怪アフロズが泣いて喜びます　今年の秋は投稿の秋と洒落込みましょう！

アルカディア大瀑布

地球に危機が迫るとき、その真の力を発揮するといわれている「アルカディア大瀑布」！　なんて大風呂敷を広げてみたものの、[illegible]なく、毎月エンジン全開のフルスロットルのバラエティコーナーでありました。

（東京都　蒼い瀑布君）

（高知県　むろとみさき君）
ジョン・スクミズ氏も草葉の影で泣いているような笑っているような！

A-Fro 漫画道場

アーケードゲームをモティーフにした無差別級GAG漫画の殿堂、今月も大漁やでー！

（埼玉県　ふじたたに真砂さん）
☆実はすっごい罠だったりする　そして次回も……

（東京都　秋風たんぽさん）
☆一瞬「うお、頭いい！」と思ってしまった私にもツッコミ希望

（東京都　猿合掌君）
要は体裁ではなく心意気なの　でもね、でもね、でもねーッ！（泣）

（福岡県　あまどれあさ君）
☆バンナミィグアクション！　怪しいのは気のせいか

（福岡県　綾騎かおるさん）
☆この迷走はどこまで続くのだろう　ご友人たちに期待

（熊本県　エレ金哲君）
☆『ピンチスウィーツ』や『モロギアの嵐』とか……嫌ーッ！

（東京都　STS！君）
☆今、エーゲ海か血に染まる！　逃げて……逃げてエエエ！

（東京都　良月君）
☆イイ話を読みたい方は4コマ目を超斬りしましょう（本人談）

（大阪府　アルルハイジさん）
☆アルルさんの友人実話らしいヨ。か、かわいいやんけ！

飛び出せ青春　ゲルエロス村

「そーいや最近、脱衣マージャンって減ったなあ……」と思ってた矢先に登場した某新作格闘！　これはエ村活性化のカンフル剤になり得るか!?　と思いましたが、カンフル剤など無用なほどに毎月賑わっており、むしろオーバードーズになりそうで恐い今日このごろでした。

（島根県　ヤングムーン君）
☆ファイティングレイヤー」のモデリンクはいい出来でした 特にフトモモ。

（青森県　陸さん）
☆想いを集めれば、人形以上の妖艶さか宿ってしまうこともあるのです

（愛媛県　蜂子さん）
☆フェリシアはセクシー担当になることは少ないですが、このコンビにすると艶っぽさがUP！

A・Fro回覧板　右ページで行なっている「シケキャク闘劇'06」の投票結果、その続きを発表します。4位は大阪府の華南さん、5位は京都府の蒼い瀑布君、6位は熊本県のアサシン好きHOYUさん、7位は愛知県の御影道行君、8位は大阪府の天丼さんでした。今月のアンケートハガキのそこかしこから阿鼻叫喚の声が上がっていたとご報告しつつ、皆様には来年の戦いに備えてほしい(まだやるの!?)。

シケギャグ闘劇'06

結果発表──ッ！

8月号で開催された史上最大級のクールギャグ祭り「SG闘劇」。読者投票による厳正な選定の結果、ここに上位3名のA級戦犯を発表いたします。こやつらが大寒波の元凶だーッ！　ついでに新作SG4点付き！

1（熊本県　エレ金首君　115ポイント）
2コマ目のシュールな展開がナウなヤングにバカウケ。圧倒的強さで1位に！

2（東京都　ゲコゲさとる君　60ポイント）
ハチノヘとアケア○のお寒い対話が好評を博した模様です

3（島根県　アカメ君　45ポイント）
突き抜けた一発ネタとしては最上位に

総評

（長野県　LEG君）
こんばんは……いつまでやくSGが世界を凍らすまでか

（青森県　水玉うるるさん）

（東京都　外れブロー君）
聞きたい作のSGベストテン！……いや、恐れさせてもらいます

（愛知県　御影道行君）
一部では支持を受けておりました（笑）

しかし……SGはまだまだ続く……

ブリセル大作戦

屈強な男性キャラを女性キャラに変化させるドリーミングコーナー、ブリセル大作戦！　描き手のセンスが問われるテクニカルなコーナーでもあるのよ！

（千葉県　まねっこりん　ごっぺさん）
☆ますますアンヘルに頭が上がらなくなるK9999でした。

（北海道　砂丘の虎君）
☆ポチョに実はお姉さんや妹がいるという説を猛烈に希望します。

（静岡県　桜井ハズキさん）
☆白虎の人が大変なことに！　これならやる気も上がろう

（福岡県　皐月トミィさん）
☆ハガキ裏のちゅるぴた孫権もハイレベル。今度表にぜひ！（笑）

（栃木県　OH塩HEY八郎さん）
☆バーンシュタイン家の技術をもってすればブリセル化も可能！

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

（東京都　てるてる君）

次々号12月号の締め切りは……　9月15日（金）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！

http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！

afro@arcadiamagazine.com

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1

（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください

afro_cg@arcadiamagazine.com

さらば驚天動地の夏!
そして季節は巡る……

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

夏コミも終わり、読書にも執筆にも快適な季節、秋がやって来ます。夏の間にエネルギーを放出した人も新たな刺激を受け取った人も、次のアクションに向けて動き出しましょう! 当館ももちろん、アクティブに行きますよ!

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キバンヌ(メイド)
文章:ぬのまる イラスト:オイコ

今月のオススメ

鉄拳キャラたちのちょこっとヘンテコなおとぼけギャグ集です!

ギャグ 4コマ

鉄拳5 DARK RESURRECTION

鉄パック~封じ込める?~

にとりi.n.c

B5判 28P オフセット 表紙カラー
450円分無記名小為替+200円切手+宛名シール
honey-boy@mail.goo.ne.jpに件名「DR通販希望」で問い合わせ

伸びやかで大胆な線質&シレッとひどいネタのR!kakoさんと、カッチリした線&勢いあるオチの握り拳さんの二人誌。ボケ倒し系の4コマ&ショートギャグで、アタフタする男性キャラたちが妙にカワイイ1冊ですわ。

サムライスピリッツシリーズ

milk tea

君の好きだった歌

ギャグ シリアス

B5判 24P オンデマンド印刷 表紙カラー
400円分無記名小為替 送料込
〒183-0006 東京都府中市緑町1 19 3 吉田荘2 沼田方 有葉貴重

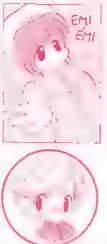
閑丸とリムルル中心に、基本ほのぼの・ハートフル路線でまとめた1冊。この2キャラへの愛をさまざまな形でみっちりと表現しています。

DanceDanceRevolution 4th MIX

EMI♥EMI

いでこすたいる

ギャグ

A5判 20P オフセット 表紙1色
本代100円+送料140円、銀行・ぱるる振り込みか無記名小為替で。idekostyle@hotmai.comに件名「通販希望」で問い合わせ

絵柄はおとなしめですが、主にプレイヤー視点で恵美への愛がひたすら詰め込まれた「濃い」本です。一部コンシューマネタあり。

クイズマジックアカデミー

僕の先生は、フィーバー。

ガボットドナー

ギャグ

B5判 28P オフセット 表紙カラー
400円分無記名小為替+200円切手+宛名シール
gavotte@hotmail.co.jpに件名「通販申込」で問い合わせ

1~6Pのショートギャグ集。オチの爆発力こそ弱めですが、話がどこに流れていくのか分からないカオスな展開が楽しめる1冊です。

クイズマジックアカデミー

攻めっ娘注意報!

黎明ノ蒼イ月

ギャグ

B5判 20P オフセット 表紙2色
200円分無記名小為替+140円切手+宛名シール
〒120-0003 東京都足立区東和4-19-3-402
島智子

ちょっとしたシーンを切り出した感じの軽めのショートを2本収録。話のネタはちょっとエッチですけど絵的にはキスまでですね。

伝言板

メイドの控え室

夏コミに行かれたみなさん、成果はいかがでしたか!? 当館によく同人誌を送ってくださるサークルのみなさんも、かなり参加していたようです。当館が同人誌を読む方とサークルの方、そして新しい本との出会いのきっかけになれば幸いです。そして、コミケに行くことができなかった方のためにも、夏コミ合わせ発行の同人誌の応募、お待ちしております!!

アヴァロンの鍵

揚羽蝶

101064（テントウムシ）

18禁　シリアス　男×男

A5判　28P　オフセット　表紙1色+カラーカバー
400円分無記名小為替+140円分切手+宛名シール
〒192-0904　東京都八王子市子安町2-17-16
ハナハイツ緑与202　須永方LADYBIRD

ローレンスは敗れたダグリスを縛り付けて、そのまま……。流麗な線と切ない表情・セリフ使いが濃密な空気をかもし出しています。

サムライスピリッツシリーズ

鶴の怨返し

KKI

18禁　シリアス

B5判　60P　オフセット　表紙カラー
誌名を明記した紙+800円分無記名小為替+200円分切手+宛名シール+80円切手
〒471-0052　愛知県豊田市逢妻町3-1-67　平田淳也KKI

むっちりした絵柄で描かれたいろはの胸が柔らかそう。1対多数でやや嗜虐系だったりしますので痛いのが苦手の方はご注意を。

■ゲーパロ紙投稿規定

同人誌は、作るだけでは終わらない！

イベントにサークル参加するには？

サークル参加には、事前申し込みが必要です

レン「コミックマーケット（以下コミケ）とかのイベントの参加者って、同人誌を売る側の"サークル参加者"と、買う側の"一般参加者"に分かれてるんですよね？　僕たちも同人誌サークル作ったことですし、イベントにサークル参加してみたいんですけど！」

ハーネス「ちょっとお待ちなさい。本が完成するアテも無いのにサークル参加ですの？」

レン「大丈夫、ちゃんと同人誌が完成する時期を想定してイベントを選びますから!!　それに参加イベントが決まれば締め切りも決められるし、制作に緊張感も出るでしょ？」

ハーネス「まあ、間違ったことは言っていませんわね」

レン「で、サークル参加って、当日同人誌を持ってイベントに行けばいいんですよね？」

ハーネス「……それも、言葉の羅列としては間違ってませんけど……言っておきますが、イベントにサークル参加するためには、事前に申し込みが必要ですからね？」

レン「ええっ、そうだったんですか！　僕てっきり、当日飛び込みで参加できるのかと……」

ハーネス「そんなバクチみたいなイベントがありますか。だいたいサークル参加者が全部当日飛び込みじゃ、事前にサークル配置図の載ったカタログなんて作れないでしょう？」

申し込み用紙を手に入れましょう

ハーネス「まずは申し込み用紙を手に入れる必要がありますわね。ほとんどのイベントの場合は無料ですが、コミケのように有料の場合もありますわ」

レン「それはどこで手に入れるんですか。まず主催者の住所を突き止めて……？」

ハーネス「何でそんなところで探偵術を駆使するんですの！　コミケやコミックシティ、サンシャインクリエイションのように定期的に開催しているイベントの場合、イベント会場で次回の申し込み用紙を配布・販売しています。また大規模イベントでは、ほかのオンリーイベントなどの申し込み用紙がチラシとして無料配布されていることが多いですわ。ですから、まずはイベントに行くのがいいでしょうね。郵送での取り寄せに対応していることもありますわ」

レン「あ、ひょっとして、参加費も必要なんですか？」

ハーネス「ひょっとしなくても必要です。ただ、参加費は申し込み時に払う場合と、参加が確定してから払う場合がありますから、申し込み用紙をよく読んで確かめましょうね」

レン「参加が確定って？　申し込みしたら全部受け付けてくれるんじゃないんですか!?」

ハーネス「基本的にはどのイベントも会場の広さ＝参加できるサークルの数に限度がありますからね。先着順か抽選かはイベントによって違いますけど、参加希望サークルが会場のキャパシティを超えた場合、申し込んでも参加できない場合がありますの」

レン「申し込みのときには同人誌が完成していないんですけど、それは大丈夫？」

ハーネス「イベントによっては、どんな本を何冊ぐらい持ち込む予定か、申し込み用紙に書く必要がある場合がありますけど、あくまでも"予定"でOKですわ。実際に持ち込む本や冊数と極端に違わなければ、そう問題にはなりません。ただし本を全く準備できないと、サークル参加費が無駄になりますし、期待してイベントに来た一般参加者をがっかりさせることにもなりますから、ちゃんと当日には間に合わせるようにしましょうね」

レン「よーし、どのイベントにしよう。いきなり大勝負でコミケにしようかなぁ！」

ハーネス「……冬コミの申し込み締め切りは、もう過ぎてましてよ？」

レン「ええええええっ!!　こ、この間夏コミが終わったばっかりじゃないですか！」

ハーネス「冬コミの申し込み期間はものすごく短いんですの。夏コミ開催期間と合わせても1週間くらいですのよ。ただ、夏コミの申し込み期間は冬コミ終了後1カ月以上あります。これは夏コミ→冬コミの間が、冬コミ→夏コミの間より長いからでしょうね」

レン「そうかあ、残念……」

ハーネス「でも最初に大～中規模イベントを狙うというのは、アーケードゲームネタでいくならいいチョイスですわ。自分の作業ペースもじっくり考えて決めましょうね」

全キャラのストーリーとコスチュームを本誌初公開!

Virtua Fighter 5™

今回は、「VF5」の全キャラ分のコスチュームとストーリー、さらに、本誌初公開となるキャラクター登場時、勝利時のメッセージをお届けしていこう。

STORY

――第4回 世界格闘トーナメント 決勝戦――

リング上には、死力を尽くして戦う二人の格闘家の姿があった。試合は最終ラウンドにまでもつれ込み、ラウンド開始から10秒が経過していた。

間近で肘打ちを放ち、十文字構えに移行した影丸。頭巾から垂れた布紐がなびく。影丸の鋭い眼光は、相対する舜帝に対して向けられていた。

「覚悟ッ！」

低く呟き、舜帝を目掛けて最後の猛攻をかけようとしたそのとき、影丸の攻撃が当たるよりも先に、舜帝の体が横っ飛びに吹っ飛んでいった。

「ごふっ！」

影丸の目の前に現れたのは、銀色にきらめくデュラルだった。一瞬目を見開いた影丸だったが、一呼吸置いてから、ゆっくりと目を細めた。

「母上……」

自らの母、月影の変わり果てた姿を前に、影丸は静かに呟く。影丸の傍らで、ようやく立ち上がった舜帝が呼応する。

「訳ありのようじゃな……」

「助太刀無用。すまぬが手は出さずに願いたい」

デュラル化した月影を救う術は、もはやない。それを悟っている影丸には、すでに覚悟ができていた。

影丸はデュラル目掛けて、一直線に走り込んでいった。……数分後、影丸最後の戦いは、静かに幕を閉じた。

装束のあちこちが破け、体中傷だらけの影丸は、自ら破壊したデュラルに歩み寄った。

影丸の瞳から落ちた水滴が、横たわったデュラルのボディに落ち、そして弾ける。影丸は、母の面影を手繰り寄せるようにデュラルを抱きかかえ、その顔部に目をやった。

影丸の顔付きが一変した。

「こ、これは……！」

影丸がデュラルを破壊したことにより、世界格闘トーナメントの主催者J6では、安堵と焦りが生まれていた。

暴走した量産型デュラルがトーナメント決勝戦に乱入するという一大事件。これを沈静できたことを良しとする一方で、量産型デュラルが影丸一人に破壊されてしまう脆いものであったことが露呈されてしまったからだ。

この事件を受けて、J6内部では量産型デュラルの強化と、それに伴う新たな実験体の確保が叫ばれるようになった。

そこで標的となったのが、ベネッサ・ルイスだった。元々J6の養成機関で育ち、戦闘能力を高められていたベネッサは、J6の手を逃れた後も、監視の目を向けられ続けていたのだ。

J6は、第4回世界格闘トーナメントに参加中のベネッサを捕らえることに成功。彼女に洗脳を施し、潜在能力を引き出して、戦闘能力を極限まで高めた。

J6は次の段階として、月影と同じように、ベネッサ自身をデュラル化しようと画策していた。しかし……。施術が予定されていた前日、被験体であるベネッサの姿が忽然と消えた。

単独で逃げ出せる環境ではないことから、J6内部に内通者がいるのではないかという疑惑が浮上、組織内に疑念が渦巻いた。

ベネッサのデュラル化は暗礁に乗り上げた格好となった。

だが、J6の研究施設では、ベネッサが姿を消すよりも先んじて、彼女の戦闘データを抜き出し、量産型デュラルのボディに吸収することに成功。性能試験において、旧量産型を凌駕することが証明された。V-デュラルの誕生である。

J6は第5回世界格闘トーナメントの開催を計画。V-デュラルを投入し、その性能をテストする一方で、内通者をおびき出そうとするのだった。

J6の野望、そして格闘家たちのさまざまな思いを包み込んだ世界格闘トーナメント、その第5回大会が始まろうとしていた……。

■J6とは？
J6（JUDGEMENT 6）世界の6つの巨大企業により構成される集合組織。兵器の開発から国際政治にまで巨大な影響力を持つ。世界を裏からコントロールし、最終的に支配することを目的とする。

Eileen

アイリーン

登場シーンメッセージ

若いからって、なめないでね!
いっくわよ～!! 本気でかかってきてね!
きゃきゃきゃっ! かかってこーいっ!

勝利時メッセージ

次に会うまでに、もっと強くなってね!
わたしにも功夫、あるのよ!
わーい、わーい 勝っちゃった
キャハハハ、10年早かったわね なーんちゃって

Costume B

Costume C

Costume A 原画

Costume D

STORY

幼くして両親を亡くし、拳法の使い手である祖父に育てられた
拳法を教え込まれると同時に、京[illegible]をたしなんでいる ふと見た、パイ[illegible]演舞の美しさに圧倒され、心奪われる
「あの人に近づきたい」、という一途な想いを抱いている

スタッフより

Costume A について
見た目に猿っぽい動きをすると一目で分かる孫悟空風の衣装をデザインしました。

Costume A

El Blaze

エル・ブレイズ

Costume A

STORY

ジュニアヘビー級では敵無し その一方で、ヘビー級の第一線で活躍し、脚光を浴びているウルフへの羨望と嫉妬を抱き続ける ウルフ越えを果たすことで、呪縛とも言えるウルフへの思いを断ち切れるはず。そう信じて第5回世界格闘トーナメントに参戦

Costume B

Costume A 原画

Costume D

登場シーンメッセージ

Start running Now.（覚悟しな）
What are you waiting for? Come get some!
（とうした? かかってこいよ!）
I've got the advantage. You've got nothing.
（パワーもスピードも俺の方が上だ）

勝利時メッセージ

I am the ULTIMATE!（オレが一番だ!）
My body is an unstoppable weapon.
（全身が武器というのは、こういうことさ）
Heavyweights are nothing to me! Haa Yes!
（ヘビー級も目じゃないぜ）
I'll be invincible beyond all imagination.
（俺はすべてを越える）

スタッフより

Costume A について
ルチャ・リブレを使う格闘家なので、覆面レスラーにすることと、スピーディーな動きに映えることをコンセプトにデザインしました

Costume C

Akira Yuki

結城 晶

STORY

第4回世界格闘トーナメント準決勝戦 アキラの眼前には影丸が立ちはだかっていた。アキラは幾度となく打撃を放つが、ある攻撃はさばかれ、またある攻撃は避けられ、遂には敗北を喫してしまった
第3回、第4回世界格闘トーナメントと続けて良い結果を残せなかった晶は、[illegible]自らが行なってきた修行に、疑問を抱き始めていった
そんなある日のこと、山ごもり中のアキラは、傍らに流れる清流に、ふと目[illegible]た 1枚の落ち葉が上流から流れてくるところだった 落ち葉を目で追っていくと、清流に浮かんだ落ち葉が、川をさえぎる石を避けながら、くるくると[illegible]して流れていった その瞬間、アキラは息を飲んだ
「[illegible]の流れに逆らわず、流れに身を任せた落ち葉の回転……そうか!!!」
[illegible]を悟った晶はその日から修行を再開。こうして、己の技にさらに磨きを[illegible]いたアキラに、第5回世界格闘トーナメントの招待状が届く。
「今の自分ならあいつと互角以上の勝負ができるはず」。それを確かめるため、アキラはトーナメント出場を決意する

登場シーンメッセージ

[illegible] こい[illegible]!
[illegible]この時を待ってたぜ!
[illegible] いくぞ!

勝利時メッセージ

[illegible]よし[illegible]!!!
[illegible]したくは来い!
[illegible]早いんだよ!
[illegible]

スタッフより

Costume C について
従来、空手着のイメージしかなかったのですが、今後コスチュームを増やしていくうえで、どれも空手着のバリエーションだとユーザーのみなさんが飽きてしまうので、空手着以外のもので八極拳をイメージさせるデザインをコンセプトに制作しました

Costume B

Costume C 原画

Costume C

Costume D

Costume A

Jacky Bryant

ジャッキー・ブライアント

STORY

妹サラを付け狙う謎の組織、J6に対して激しい憤りを覚えていたジャッキー。J6の挑発により、第4回世界格闘トーナメントに参加したが、サラを警護していたベネッサが失踪する事態に陥り、激しく苦悩する。

自身のレース活動でも、突然のスポンサー大量離脱、信じられないようなマシントラブル、すべてが何者かに仕組まれているかのようだった。

度重なる不運や不幸の連続で、持ち前の明るさに陰りが見られるようになっていたそのころ、失踪していたベネッサがブライアント家で発見されたとの知らせを受ける。ベネッサの帰還を喜ぶと同時に、再び妹サラの身に危険が迫るのではないかと思いを巡らせるようにもなっていた。そう思い始めると、ジャッキーは居ても立ってもいられなくなっていた。

すべての元凶はJ6にある。その本体を壊滅しない限り、安息の日々は決して訪れない。そんな考えに至ったジャッキーは、組織壊滅を決意。J6に関する情報収集を行ないつつ、自らのトレーニングを強化し、荒々しい拳と稲妻を思わせる蹴り技に磨きをかけていった。

そんな矢先、ジャッキーの行動に呼応するかのように、ジャッキーのもとに、第5回世界格闘トーナメントの招待状が届く。J6の狙いはようとして知れなかったが、意気揚々とトーナメントに乗り込むのだった。

登場シーンメッセージ

Let's see if you can walk the walk!
(何秒耐えられるかな?)

Go ahead. Knock yourself out!
(全開で来い!)

Less talk, more action!
(わっぱじめようぜ!)

勝利時メッセージ

It's like you're moving in slow motion!
(そのスピードでは俺には追いつけないぜ)

That wasn't your best shot!
(全力を出してくれなきゃ困るぜ!)

I got no time for you.
(お前に構っている暇はないんだ)

There's no way you can stop me.
(俺を止めることはできん!)

スタッフより

Costume Dについて
ジャッキーは、カジュアル、フォーマルを問わずなんでも似合うキャラクターです。特にスカジャンが良く似合うんです。アメリカ人はあんまり着ないそうですが、よく似合うので着せました。

Costume B

Costume A

Costume C

Costume D原画

Costume D

Sarah Bryant

サラ・ブライアント

STORY

兄を超えることで自分を取り戻せるはず。そんな一念で参加した第4回世界格闘トーナメントだったが、兄を追い詰めることはできても、その壁を乗り越えることはできなかった。さらにその一方で、サラを警護していたベネッサの失踪事件が発生。大会終了後、サラは自分の代わりにベネッサが標的になってしまったのではないかと責任を感じていた。

常に付きまとって消えることのないJ6の影。J6から解放される日は来るのだろうか。兄を超えることで仮に自分を取り戻せたとしても、ベネッサのように、また誰かがJ6の標的になるのではないか。サラはトレーニングを行ない、足技を中心とした戦闘力を一段と高めつつ、そんな思いを募らせていた。

そして、ある日を境に、兄ジャッキーが突然激しいトレーニングを再開した。人づてに聞いたところでは、J6本体に狙いを定めて、J6の組織壊滅を計っているのだという。

それを聞いたサラの目が光った。J6の組織壊滅をジャッキーよりも先に行なうことで兄を超え、さらに新たな犠牲者を出さずに済むのではないかと考えた。

しかし、サラ自身はJ6の組織力について、あまりに知らなさ過ぎた。J6に近付こうとするサラの行動は、J6にとってじつに喜ばしいものだったのだ。サラの身に再び危険が迫ろうとしていた……

登場シーンメッセージ

I'm no pushover, sweetie.
(甘く見ないほうがいいわよ)

Let's see how many seconds you'll last.
(何秒立っていられるのか、楽しみだわ)

Are you ready for this? (覚悟はできて?)

You'll enjoy this…trust me. (楽しくやりましょう)

勝利時メッセージ

Try again in a few years.
(次はもう少し強くなってから来なさい)

Better run home to momma, now.
(弱い人は寝てなさい)

You'll never be a match for me.
(あなたでは私と釣り合いがとれなくてよ)

Know your limits next time. (身の程を知りなさい)

スタッフより

Costume Bについて
サラは大人の女性の色気があるキャラクターなので、色気をコンセプトとしました。サラらしさと色気の両立を考え、このようなドレスにしました。

Costume B原画

Costume B

Costume A

Costume C

Costume D

Vanessa Lewis

ベネッサ・ルイス

登場シーンメッセージ

I'll show you what combat's all about!
(戦闘と格闘の違い、見せてあげるわ)

Time for a combat seminar.
(私からいくわよ)

You know what you're getting youself into?
(ついてこれる?)

勝利時メッセージ

You're no match for me.
(私には及ばないわ)

Mission accomplished.
(任務完了)

On the battlefield, you'd be dead.
(あんた、戦場じゃあとっくに死んでるよ)

We'll fight again.
(また戦いましょう)

STORY

J6がサラを標的としていることを知ったベネッサは、サラ警護に名乗りを挙げ、SPとして第4回世界格闘トーナメントに潜入していた。

しかし、大会途中のある時点から、ベネッサの連絡が途絶え、消息不明となった。同僚が懸命に捜索したものの、ベネッサの姿は見当たらないままだった。何か事件に巻き込まれたに違いない、誰もがそう思っていたが、証拠と呼べるようなものは何一つなかった。

何の手がかりもないまま、幾星霜が過ぎたある日、ブライアント家の一室で意識を失ったまま倒れているベネッサが発見された。

命に別状はなかったが、彼女の記憶は第4回大会の途中までしかなく、その後の一切の記憶をなくしていた。ところが、ベネッサの身体は以前にも増して美しく鍛え上げられており、それはある種の身体的なトレーニングが継続的に行なわれていたことを示していた。

記憶を取り戻せず、苦悩している最中、ベネッサはブライアント家を通じて、第5回世界格闘トーナメントが開催されることを知る。第4回大会で何があったのか。そしてまた第5回大会に参加することで、何か手がかりがつかめるかもしれない。ベネッサは自らの身体能力が飛躍的に向上していることに戸惑いを覚えながらも、大会参加を決意するのだった。

スタッフより

Costume Cについて
コンセプトは特殊部隊です。軽装でありつつも、必要な物が備わっている服装を考えてデザインしました。

Costume A

Costume B

Costume C

Costume D

Costume C原画

Lau Chan

ラウ・チェン

STORY

第4回世界格闘トーナメントでは優勝こそ果たせなかったラウだったが、虎燕拳の後継者候補を見つけることができたのは大きな収穫であった。後継者は、レイ・フェイだった。ラウは、レイ・フェイが持つ強さへの憧憬に触れて、若きころの自分自身の姿を重ね合わせていた。レイ・フェイはラウの前では常に謙虚で、そして従順であった。

しかし事件は起こった。レイ・フェイが突如ラウを襲ってきたのだ。病状の悪化からか、身体が思うように動かないラウ。急所を的確に捉えるレイ・フェイの攻撃に、ラウがよろめき、圧倒された。とどめの一撃が迫り、万事休すと思われたそのとき、娘のパイが割って入り、レイ・フェイを退け、最悪の事態は避けられた。

拳を極めるためと家庭を顧みることなく、拳法に一途に生きてきたラウであったが、パイの行動から、切っても切れない親子の絆に気付かされていた。しかし、死期が近付いている自分が娘にしてやれることは、もはや何もない。自らの生き様を全うするかのように、ラウはパイの眼前から姿を消した。

ある日、誰にも知られていないはずの住処に第5回世界格闘トーナメントの招待状が届いていた。ラウは自らの戦いが最終章を迎えつつあることを覚悟したのだった。

Costume A

Costume B

Costume D

Costume C

Costume D 原画

登場シーンメッセージ

虎燕拳の真髄を見よ!
料理してくれるわ!
コノッ、ウンンッ!

勝利時メッセージ

◇おぬしとは覚悟が違うわ!
◇わが虎燕拳に迷いなし!
◇虎燕拳の前に敵はない!
◇未熟者めが!

スタッフより

Costume D について
三国志に出てくるような中国武将のコスチュームです。ひらひらと動くマントにこだわってデザインしました

Pai Chan

パイ・チェン

STORY

病に冒されている父ラウの身を案じて出場した第4回世界格闘トーナメントであったが、パイは、ラウと拳を交える以前に敗退してしまい、ラウの容態をうかがい知れずにいた。

その後しばらくして、少林寺の関係者からパイの元へ、父ラウが若い修行僧に稽古を付けていることを教えられる。弟子は取らない主義であったはずのラウにどんな心境の変化があったのか? いやそれ以前に、病に侵されているはずではなかったか?

僧侶の情報を手がかりに、ラウを探し当てたパイ。しかし、パイが目にしたのは、苦しそうにその場にしゃがみこむラウに、とどめの一撃を加えようとする修行僧、レイ・フェイの姿だった。

パイは反射的にレイ・フェイを攻撃し、父を守った。逃走を図るレイ・フェイを追ったが見失い、気付けばラウの姿も見えなくなっていた。パイは、ラウを見失ってしまったことよりも、ラウの姿が変貌していたことに衝撃を受けていた。その原因が不治の病にあることを確信したパイは、ラウに残された時間が少ないことを悟り、天を仰ぎながら深く目を閉じるのだった。

ひたすら強さを追い求めるラウの求道心を尊重してあげること、それが自分にできる唯一のことだと悟ったパイは、ラウが第5回世界格闘トーナメントに出場することを知り、ラウの戦いを見届けるべく、自らも参加を決意するのだった。

Costume A

Costume C

Costume B

Costume D

Costume C 原画

登場シーンメッセージ

修行の成果、見せるわよ
怪我してもしらないわよ!
いくわよ!

勝利時メッセージ

わたしのほうが強かったみたいね
あなたには功夫が足りないわ
大したこと無いわね……
またいつでもかかってらっしゃい!

スタッフより

Costume C について
コンセプトは「女優」です。主演女優賞の授賞式に行く雰囲気のチャイナドレスをイメージしました

Lei-Fei

STORY

老師から、虎燕拳封印を命じられたレイ・フェイであったが、世界格闘トーナメントでラウと拳を交え、虎燕拳の強さを知り、あわよくば自らのものにしようという邪な考えがふつふつと湧いていた。

レイ・フェイは、ラウに接触し、首尾よく取り入ることに成功、ラウの元で弟子として修行する日々を過ごした。しかし、ラウの教えが虎燕拳の真髄に至らないことに業を煮やしたレイ・フェイは、ラウに襲い掛かった。本気で襲い掛かれば、究極的な奥義に触れられるのではないかと考えたからだ。ところが、久しぶりに合い見えたラウの拳は、とても伝説と謳われたものとは思えないほどに、力ないものだった。

「フン、ならば貴様に用はない」

「チェイェア!」渾身の力をこめて放った攻撃。この攻撃をラウが食らうことで、虎燕拳は途絶えてしまう……。しかし、その攻撃は、すんでのところで、その場に割って入ったパイに邪魔されてしまう。そればかりか、不意を突かれた為、パイの攻撃をまともに食らってしまい、レイ・フェイはその場から立ち去るしかなかった。

結果的に組織から命じられた虎燕拳封印を失敗、さらに虎燕拳の奥義に触れる事もできず、レイ・フェイは行き場を失った。残された道は、単身で修行を続け、自分に降りかかるあらゆる敵を駆逐する力を身に付けること、それ以外になかった。レイ・フェイは、そのプレッシャーを利用して昇華させ、力を増すことに見事に成功していった。

虎燕拳に未練無し。そして恐ろしいまでの攻撃力を手に入れたレイ・フェイは、自らの力を組織にアピールすべく、第5回世界格闘トーナメントに出場するのだった。

Costume B

Costume D

Costume A

Costume C

Costume C 原画

登場シーンメッセージ

◇私の強さを見せてやろう
◇フン、雑魚か……
◇四千年の重み、知るがよい。

勝利時メッセージ

◇ハアー、フンッ! ハアー!!
◇この強さが怖いか!
◇この強さが欲しかったのだ!
◇根本からやり直すがよい

スタッフより

Costume C について
少林寺といえば! というイメージからデザインしました。シンプルでレイフェイらしいコスチュームです

Wolf Hawkfield

ウルフ・ホークフィールド

Costume A

Costume B

Costume C

Costume D

Costume D 原画

STORY

第4回世界格闘トーナメントでのデュラル乱入騒動。決勝戦会場に居合わせたウルフは、現れたデュラルの体に目立たない刻印が押されているのを見つける。刻印は自分が見た「破滅を呼ぶ悪夢」に出てくるそれとよく似た模様をしていたのだ。そして、その事実を裏付けるように、悪夢を見ることはなくなりウルフの懸念は解消した。

しかし、プロレスラーとしての日常に戻ったウルフに新たな懸念が生まれた。それはエル・ブレイズからの挑戦状、そして第5回世界格闘トーナメントの招待状であった。

挑戦状を見て「やれやれ」とは思いながらも、溢れ出る笑みを隠し切れないウルフ。アキラとの対戦以外に楽しみを見付けられたことを内心喜びつつ、出場を決意するのだった。

登場シーンメッセージ

Can't ever picture you winning! [laughs]
(おまえさんに勝てる見込みはないね)
Are you ready for this?
(覚悟はできてるか?)
I won't go easy on you
(悪いか……手加減せんぞ!)

勝利時メッセージ

Wrestling is the ultimate sport.
(プロレスは最強だ)
You won't stay on your feet when you fight me
(俺と戦って立っていられるわけがない)
◇[Roar] Do you hear me?
([吠えてから]俺の声がオマエに届いてるか?)
I'm the best that's ever been.
(俺がミスタープロレスだ)

スタッフより

Costume D について
プロレスの入場シーンでの服装がコンセプトです。ガウンにこだわっていて、動きに合わせてガウンがなびきます。

Jeffry McWild

ジェフリー・マクワイルド

Costume A

Costume B

Costume C

Costume D

Costume D 原画

STORY

魚群探知機を買う資金を得るため第4回世界格闘トーナメントに出場したジェフリーだったが、大会が終わり帰国すると地元の漁師仲間から不穏な噂を聞きつけた。「サタンシャークがJ6という組織に捕獲されたらしい」

自分のライバルが捕獲された!? 嘘だ! サタンシャークを倒せるのは自分以外にいないはずだ! サタンシャークを誰にも触らせるものか!

ジェフリーのサタンシャークへの想いは、すでに仇やライバルといった枠を超えて、特別な感情にまで発展していたのだ。危機を感じたジェフリーは慌ててJ6について調べたが、大会の賞金を使い果たしてわかったのは、世界格闘トーナメントの主催者こそJ6という組織に他ならない、ということだけだった。

途方にくれているジェフリーの元に第5回世界格闘トーナメントの招待状が届く。

「トーナメントに出場すれば何かわかるかもしれない」そう直感したジェフリーは出場を決意する。

登場シーンメッセージ

This is where you FALL DOWN.
(俺の餌になりにきたのか?)
I'll be celebrating tonight!
(今夜の夕食はオマエだ!)
This'll hurt you more than it hurts me!
(高まってきたぁーーー!!)

勝利時メッセージ

Now that's MARINER'S POWER!
(大海原にもまれてこい)
Try training next time! (鍛え方が足りないな)
I WIN! (勝ったぞ!)
Behold my physique! (見てくれ、この筋肉を!)

スタッフより

Costume D について
海の男ジェフリーですから、海をイメージさせながらも、格闘技をイメージさせるコスチュームを考えて、漁師風の格好にサポーターやグローブを付けました。海の雰囲気を感じてもらえると幸いです。

Kage

影丸

Costume A

Costume B

Costume B 原画

Costume C

Costume D

STORY

J6の手によってデュラル化されてしまった母月影の心を救うべく、第4回世界格闘トーナメントに参加したカゲ。その安定した戦闘力により、決勝戦にまで駒を進めたが、その決勝戦、デュラルが乱入するという一大事件が起きた。

月影の心を取り戻そうと試みていたカゲだったが、月影と戦ううちに、もはや手遅れであることを悟り、自らの手で月影デュラルを破壊。やり切れなさに落胆するカゲであったが、自分が破壊したデュラルは、量産型デュラルの1体に過ぎないことを知る。

その後、カゲは独自の調査によってJ6では引き続きデュラル計画が進められており、ベネッサの能力を取り入れた新型開発計画があることを突き止めた。

カゲは第5回世界格闘トーナメントに出場し、J6の野望を阻止すると共に、月影を救おうとするのだった。

登場シーンメッセージ

……参る!
速きこと風の如し
葉隠流柔術、影丸 参る!

勝利時メッセージ

我が道に負けなどない
笑止千万
因果応報なり南無一
これぞ葉隠れ流 精進すべし!

スタッフより

Costume B について
鎧をコンセプトにしてデザインしました。カゲは回転するような技が多いので、プレイ中にプロテクターの動きがきれいに見えるように、垂れた布をいくつか付けました。

Shun Di

舜帝

Costume A

Costume B

Costume C

Costume C 原画

Costume D

STORY

J6に捕らわれた若い弟子を捜索するため、第4回世界格闘トーナメントに出場したシュン。試合に勝ち上がることで、何かわかるのではないかと考え、いつになく本気で対戦相手と向き合い、そして勝ち進んでいった。

試合と平行して、弟子捜索のため、大会会場の周辺をくまなく探すなとしていたものの、それらしい手がかりはようとしてつかめぬまま、デュラルの乱入と共に大会は終了し、弟子の行方は掴めずにいた。

シュンは再び隠居生活をしながら、弟子の吉報を待ち続けた。そして、もはや弟子のことを諦めかけていたころ、シュンを挑発するかのように、第5回世界格闘トーナメントへの招待状が届いた。

招待状の差出人欄には、シュンの弟子の名が書かれていた。その名を見た瞬間、シュンは手にしていた杯を床に落とし、杯は足元で粉々に砕けた。

事の真相を確かめるべく、シュンは第5回世界格闘トーナメント出場を決意するのだった。

登場シーンメッセージ

いくぞ
フォフォフォ……ハッ!

勝利時メッセージ

ワシを見くびるでないぞ
まだまだ現役じゃわい
おぬし油断したじゃろ～
甘いぞ!

スタッフより

Costume C について
仙人をイメージしたコスチュームです。シュンの雰囲気が仙人っぽいので、このコスチュームは外せません。比較的フォーマルな雰囲気のものになっています。

Lion Rafale

リオン・ラファール

STORY

第4回世界格闘トーナメントが幕を閉じ、リオンは優勝こそ逃したものの自分なりに納得できる戦いができたことに満足し、帰国の途についた　父にもその成果を認められ、リオンの日々はそのまま平穏に過ぎていくと思われた　しかし、ある日偶然にも父が経営する企業とJ6の関連を示唆する書類を見つけてしまう

リオンは父がJ6と繋がっているのではという疑念を忘れるかのようにトレーニングに打ち込んでいたが、それが隠しきれなくなったころ、リオンの元に第5回世界格闘トーナメントの招待状が届く

そのタイミングに気味の悪さを感じつつも、リオンは父とJ6の関係を知る手がかりを求めて出場を決意するのだった

登場シーンメッセージ

You'd better take me seriously!
(甘く見てると怪我するよ!)
I won't lose (負けないよ)
It's showtime!
(ショータイムの始まりだ!)

勝利時メッセージ

Forgot to train, eh?
(トレーニング不足だね)
What a knucklehead!
(なんて間抜けな奴なんだ!)
I want a serious fight!
(本気で向かって来てくれないと困るよ!)
I'm twice the man I used to be!
(昔の僕とは違うんだよ!)

スタッフより

Costume Bについて
ちょいワルな若者をイメージしてデザインしました。リオンは普通に街で売っているような、おしゃれな服が似合うので、あえて普段着っぽい服装にしました。

Goh Hinogami

日守 剛

STORY

ゴウは古びた道場に辿り着いていた　その道場はJ6の旧訓練場であり、ゴウが幼少期に訓練を受けた思い出の場所であった　朽ちた畳の上に、大の字に横たわるゴウ　穴だらけの天井から漏れた光が、ゴウの顔を照らす

第4回世界格闘トーナメントに参加する格闘家数名を暗殺せよ、その指令は果たせず、完全に失敗に終わっていた　決勝戦にデュラルが乱入し大会が騒乱で幕を閉じたことを申し立てたが、ゴウに対する上層部からの評価は地に落ちてしまっていた

……もう失敗は許されない　ゴウは自らの危うい立場を十分理解していた　ゴウは突然カッと目を見開き、立ち上がり、静かに構えた　呼吸を整え、掌底を柱に打ち込むと、メリメリと音を立て、建物の一部が崩れた

「俺がどれだけ強くなったのか、見せてやればいいんだろ?」

独り呟いてから、ゴウは力強い足取りで古びた道場を後にした　第5回世界格闘トーナメントの開催　それはゴウにとって、またとない名誉挽回のチャンスであった

登場シーンメッセージ

◇安心しろ、すぐに終わる
◇……遊ぼうか……。
◇すぐラクにしてやるぜ

勝利時メッセージ

◇まだまだ練習のつもりなんだがな!
◇雑魚が……二度とツラ見せんじゃねえ!
◇ふっ、そのまま床をなめてな!
◇1から、いや、0からやり直して来い

スタッフより

Costume Dについて
見てのとおりのギャング風です　フォーマルなワルのイメージは「ブラックスーツ」、「シャツの襟は大きめにしてジャケットの外」、「シルバーアクセサリー」。これに皮手袋をつけて暗殺者風な味付けをしました

Aoi Umenokouji

梅小路 葵

STORY

試合前にしつこく口説かれた揚げ句、試合では完敗　翻弄するようなフットワークから繰り出される強烈な蹴りは確かに素晴らしかったが、女性と見れば口説くような軽い性格の持ち主が、葵は許せなかった

大会を終えてもなお、対戦相手の顔が日々浮かんでは消える。過去の大会にはいなかった軽薄なタイプの格闘家との戦いが、葵に強く印象付ける結果となっていた。

あの伊達男に一泡吹かせてやりたい、その一心で修行に身が入る葵だった　そんな葵の元に、第5回世界格闘トーナメントの招待状が届く。

大会でまたあの伊達男に会える、いつしか葵の想いは、並々ならないほど膨れ上がっていた。

登場シーンメッセージ

加減しはらんといておくれやす。
覚悟はできてますのん?
よろしゅうおたの申します、

勝利時メッセージ

ほんに、ええ日和ですなぁ
力だけではあかしまへん、
もう一戦やりまひょか?
えろう弱おて驚きましたわ

スタッフより

Costume Bについて
コンセプトは、ちょいお色気コスチュームです　普通の和装だとどうしても形が限定されて肌をあまり見せることができないので、創作着物風のデザインにして、肌を見せることができるコスチュームにしました。

Brad Burns

ブラッド・バーンズ

STORY

見知らぬ強豪たちと拳を交えられる喜び、そしてその強豪の中に魅惑的な女性が大勢いた第4回世界格闘トーナメント　大会はブラッドにとって、まるでお祭りだった　しかし祭りが終わったその後、ブラッドは大きな虚無感に襲われていた

相変わらずキックボクシングで自分を満足させる相手は現れず、おまけにトーナメントで出会ったいい女たちからは何の反応もない

そんな生活を送っていたブラッドの元に第5回世界格闘トーナメントの招待状が届く。そこには、見知らぬ女性格闘家の名前もあった　「こりゃあ挨拶しに行かなきゃな」

ブラッドは、独特のステップを数回繰り返してから、目の前のサンドバッグに肘打ちを叩き込んだ　スパンッと鋭い音がしたあと、サンドバッグから砂がこぼれ出た　その砂は、床にできた水溜りの上に、みるみると積もっていった

登場シーンメッセージ

It's go-time, baby!（いくぜ、ハニー）
The big-time playa is here!
(派手にいくぜ!)
Presenting, the Brad Show.
(ブラッド劇場の始まりだぜ)

勝利時メッセージ

Might makes right!（拳こそ正義さ）
Don't worry, pal, I won't forgetcha
(今日のおまえとの出会いは、決して忘れないぜ)
What can I say? I'm on top!
(自分にほれぼれしちまうな)
You catchin' some z's down there?
(おいおい、もうお寝んねかよ)

スタッフより

Costume Dについて
バーテンダー風です。夜の街が似合う伊達男をイメージしました。ブラッドに関してはフォーマルなコスチュームが意外と似合うんです。粋な言葉で女を酔わせる雰囲気のコスチュームをねらってみました。

アーケードゲーム ARCADE GAME LIBRARY ライブラリー

第45回 黄色いアイツが大きくなって帰ってきた

スーパーパックマン

（ナムコ 1982年9月）

Text：小山裕之 koyama@VG.jp
協力：VGLプロジェクト／あまちゅあらいん

80年代初頭、ビデオゲーム人気の中心はコミカルな展開を見せるキャラクターゲームへと移り変わっていった。ブームのきっかけとなったのは80年8月に登場したナムコの『パックマン』であった。

『パックマン』は特に米国で大ブームとなり、日本製として「ビデオゲームの祖国アメリカ」の市場を制圧した驚異のモンスターマシンとなった。米国で『パックマン』の許諾製造販売を行なっていたミッドウェイ社は、82年2月ナムコから許諾を得て独自の続編『ミズ・パックマン』を発売。これは「女の子版パックマン」が新しい迷路を舞台にモンスターと戦う内容で米国では人気を集めたが、日本では多く出回らなかった。米国で『パックマン』の人気は盛り上がっていたが日本では模倣作が乱造された後にブームにかげりも見られた2年後の夏、ナムコ自身もようやく『パックマン』の純粋な二代目『スーパーパックマン』を発表した。

巨大化して迷路を食い破る

『パックマン』シリーズのゲームルールは、平面上に描かれた迷路の中でモンスターをかわしながらエサをすべて食べるというものだ。新作である『スーパーパックマン』はエサがドットからリンゴやドーナッツなどの食べ物に変わり、黄色と緑の2種類のパワーエサが配置された。迷路であるマップ自体も全く新しいものになり、ほとんどの食べ物が「壁」で仕切られた細長い部屋の中に置かれ、前作のような単純な迷路ゲームでは無くなっている。だが、登場する敵は『パックマン』でおなじみの赤・ピンク・水色・橙色の4匹のモンスターとなっている。

画面上に落ちている「カギ」を取れば近くの壁の何カ所かが開いて入れるようになる仕掛けで、カギの取り方によって進めるルートが変化する。片側しか開いていなければ袋小路となるため敵に追い込まれる危険もあるのだ。取るカギと開く壁は対応しているので覚えればパターン作りも可能だが、このゲームの重点はパワーエサの使い方に置かれているため、前作のような堅実なパターンより後述する高速移動が勝負の分かれ目といっていいだろう。

通常のパワーエサを食べるとモンスターがイジケ状態になり逆襲して食べることが可能である点は変わらないが、今回の新アイテムである緑色の収縮するスーパーパワーエサを取れば一定時間だけパックマンが巨大化し無敵になる。敵に触れてもやられないし壁も食い破り、この間だけボタンを押すことで超高速移動が可能となる。巨大化しさらにパワーエサを取れば敵を高速で追って食べられるため高得点狙いには欠かせないが、巨大化時にはカギを取らなくても壁を食い破る特性があるため、一気に行動範囲を広げてターゲットを食べきってクリアするのも有効だ。ただ巨大化時はパックマンが迷路からはみだすほど大きくなり位置が把握しづらく移動が超高速であるため、慣れるまでは迷路に引っかかったりと操作ミスしがちなので正確な操作が必要となる。巨大化時は敵モンスターの巣に入って逆襲も可能だが、パワーアップが切れると逃げ出せなくなる危険性があるので注意が必要だ。

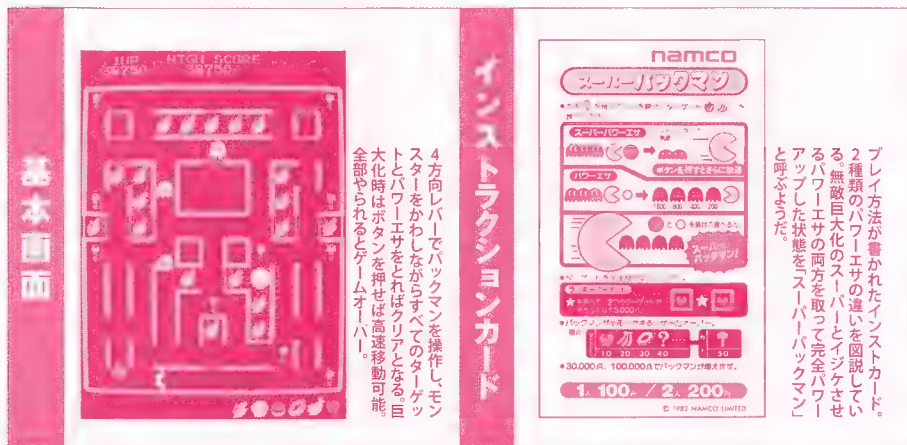
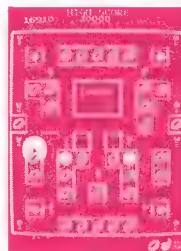
中央に出現するターゲットだが、今回は☆を取って絵がそろうと得点が上がるルーレット式になっているなど、ゲーム内容の新しさも感じられた。面が進むにつれて取るターゲットが変化するため、見た目にも大きな変化があるが、それ以上にパワーアップ時間が徐々に短くなっていくという厳しさを実感できる。得点を稼ぐことが徐々に難しくなるので、早い面の逆襲で多くのモンスターを食べた後はボーナスステージにかけるのが理想的だろうか。ただ、敵は常に4匹であり、動きも読みやすいため、ゲームとしては易しい部類に入るといえるだろう。

大きな期待を持たれたこのゲーム、パックマンの正統続編ということもあり、多くのゲームセンターに導入されて遊ばれたのだが、初代ほど長期間の人気を持続することはなく、皮肉にも一瞬のパワーアップで突っ走り息切れしてしまうこの主人公をイメージさせる作品となった。しかし初代「パックマン」の作ったゲーム伝説の継承はこんな簡単に終わるものではなかった。

基本画面

4方向レバーでパックマンを操作し、モンスターをかわしながらすべてのターゲットとパワーエサをとればクリアとなる。巨大化時はボタンを押せば高速移動可能。全部やられるとゲームオーバー。

インストラクションカード

プレイ方法が書かれたインストカード。2種類のパワーエサの違いを図説している。無敵巨大化のスーパーとイジケさせるパワーエサの両方を取って完全パワーアップした状態を「スーパーパックマン」と呼ぶようだ。

攻略のポイント

ステージ3、7、11……はボーナスステージとなり、時間内に食べた数により得点が加算される。常に巨大化しスコアが稼げる面だが高速移動時の操作は案外難しい

2種類のパワーエサでスーパーパックマンになれば敵を食べ放題。パワーエサを食いつないで巣で再生した敵をふたたび一網打尽にできれば理想的？

新CPUは時代を変える？

ゲームをプレイするときは画面しか見えないため、内部に関しては実際の基板に触れてみなければその違いはわかりにくい。80年代初頭の『パックマン』など数多くのゲームではゲームプログラムを格納する中心頭脳であるCPUには、ザイログZ80という型番のものを当時多くのメーカーが採用していた。

見た目はパックマンと変わらない『スーパーパックマン』ではあるが、このゲームでナムコは（世界初では無いが同社としては初めて）モトローラM6809という高性能なCPUを採用している。最強の8ビットといわれたチップである。80年代後半にかけて多く使われるようになるCPUを、このゲームで先駆け的に採用したことはあまり注目されていない。性能もあまり生かし切れていなかったためか、画面を見ただけだはパックマンと変わらないように見えるためほとんど気付く人はいないだろう。ちなみに、Z80とは仕様が異なるためプログラムの書き方も異なり非常に苦労したという話も聞いた。そのため実際にはZ80を使い続けるメーカーの方が圧倒的に多かったようだ。

家庭用ゲーム機やシステム化された基板・マシンはつねに同じCPUで制御されているが、当時の業務用ゲームは日進月歩でソフトに合ったハードウェア構成を考える作業が繰り返されていた。新作アーケードゲームはその一作一作が「新ハード」なのだから、限られた概念や機能上、操作上の制約の無い幅広い発想をゲーム化できる土壌の上に成り立っていた。そこに壁があるならば食い破る、少し乱暴な主人公ではあったが、アーケードならではの新ハードの模索と新たな挑戦が垣間見られた、あのころの主人公を、発想の行き詰まった今の時代にも思い出す必要があるのではないだろうか。

『スーパーパックマン』のカタログより。
背中にマントを着けたパックマンが描かれており、「あれは何だ！　弾よりも早く、高いビルもひとっとび、スーパーパックマン」と、どこかで聞いたようなキャッチコピーが書かれている。一気にパワーアップし、一瞬で決着を付ける正義のヒーローのような展開を目指したゲームであったのだろう。

■参考資料

「ゲームマシン」1982年
（アミューズメント通信社）

「システム基板図鑑」
（ビルドベース）

「オールドゲームの世界」シリーズ
（流線堂）

「究極ビデオゲームリスト2003」
（AMPグループ/アマチュアライン）

募集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中！

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部
「AGLコーナー」まで

【お知らせ】
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
http://amp.tri6.net
E-Mail：amp@tri6.net

Video Game Music Laboratory

New Release

メタルスラッグ　～コンプリートサウンドBOX～

発売元:ハピネット / SCDC-00542~549 / '09.06 on sale! / 価格:13,440円(税込)

職人芸ともいえる細部まで緻密に描かれたドット絵が魅力のアクションゲーム『メタルスラッグ』。この作品の登場から10周年を記念して、CD8枚組の豪華サウンドトラックボックスか登場する。

このボックスでは、初CD化となる第1作から最新作『メタルスラッグ6』まで、シリーズ全7作品を完全網羅。『6』のコンポーザー金田充弘によるアレンジ曲や、家庭用最新作『メタルスラッグ』(PS2版)BGMなども収録、歴代作曲者コメントや未公開資料満載の32Pに渡る解説書も付属され、まさにシリーズ集大成のボックスとなっている。ちなみに、ジャケットはシリーズを通してイラストを描かれた"TONKO"による新規描き下ろしとなっているぞ。

■収録タイトル(8枚組)
『メタルスラッグ』(初CD化)
『メタルスラッグ2』
『メタルスラッグX』(初CD化)
『メタルスラッグ3』
『メタルスラッグ4』(初CD化)
『メタルスラッグ5』
『メタルスラッグ6』(初CD化)
『メタルスラッグ』未使用曲(初CD化)
『メタルスラッグ』アレンジ曲(特別収録)

BACK IN THE GAMADELIC !!　~DATAEAST ARRANGE ALBUM~

発売元:ハピネット / SCDC-00551~00552 / '09.20 on sale! / 価格:3,465円(税込)

BACK IN THE GAMADELIC!! DATAEAST ARRANGE ALBUM
GAMADELIC
BACK IN THE GAMADELIC!!
DATAEAST ARRANGE ALBUM
バックインザゲーマデリック!! データイーストアレンジアルバム

個性派サウンドチーム「ゲーマデリック」が奏でるゲームミュージックのアレンジベストアルバムが登場!2枚組構成で、1枚目がアレンジコンピレーション盤、2枚目はゲームオリジナル音源盤となっている。

ゲーマデリックとは今なお記憶に残るゲームメーカー「データイースト」のサウンドチームによって1991年に結成された、「GAME」と「DELICIOUS」を組み合わせた造語を掲げたバンドである。メンバーはMARGO(Guitar)/TOM佐藤(Guitar)/Mr.K(Keyboard & RAP)/セーラ(Keyboard)/アトミック花田(Bass)/ングジャ三浦(Drums)/RAIKA(Keyboard)となっている。アレンジとオリジナル音源を聴き比べるだけでも楽しい1枚だ。

■収録曲(2枚組)
『RAP a de LIC』より「ゲーマデリックのテーマ」「ヒストリカル パレード」「カルノフが街にやってきた」
『空牙』より「Vapor Trail」
『エドワードランディ』より「アレンジバージョン」
『ダークシール』より「Overcome Your Despairs(絶望をのりこえて)」
『ウルフファング』より「ROHGA」
『デスブレイド』より「GALLANT SAVAGE ～ATOMIC "闘魂" Version～」
『ダークシールII』より「THE GATE OF DOOM」
『ドラゴンガン』より「DRAGONGUN ～神炎～」
『ファイターズヒストリー』より「FIGHTERS HISTORY MEDLEY」
『フラワーバスターズ』より「FLOWER BUSTERS -GAMARAGA MIX-」
ほか

S.S.T.BAND LIVE HISTORY

発売元:ハピネット／SDDV-00035／09.20 on sale!／価格:7,140円(税込)

伝説のゲームミュージックバンド「S.S.T.バンド」の貴重なライブ映像を収めたDVDが登場!

S.S.T.バンドとは、1988年にセガのサウンドチームが、ゲームミュージックをアレンジし、CDとして発売することを目的としたゲームミュージックバンドである。このDVDは、1990年〜1992年に行なわれた、ゲームミュージックフェスティバルの貴重な記録映像が収められている。ちなみにメンバーは、HIRO (Key)／HARRIER (Key)／MICKY (Guitar)／GALAXY (Guitar)／BURNER (Bass)／TURBO君(Bass)／THUNDER (Drums)／SPLASHくま(Drums)／R三郎丸(Key)となっているぞ。

■収録内容
1990年ライブより
「AFTER BURNER MEDLEY」／「GALAXY FORCE MEDLEY」／「MAGICAL SOUND SHOWER」／「POWER DRIFT MEDLEY」

1991年ライブより
「SPACE HARRIER」／「BONANZA Bros.」／「HYPER CITY」／「Magical Sound Shower」

1992年ライブより
「SHINING & THE DARKNESS」／「BEYOND THE GALAXY」／「Belldeer Wind」／「TIME ATTACK」／「Earth Frame G」
ほか

THE IDOLM@STER MASTER MOVIE

発売元:コロムビアミュージックエンタテインメント／COBC-4585／09.27 on sale!／価格:5,500円(税込)

※画像はイメージです。実際の収録内容とは異なります。

『アイドルマスター』の登場1周年を記念して2006年7月23日に東京・「CLUB COAST」で行なわれた「THE IDOLM@STER 1ST ANNIVERSARY LIVE」の模様を中心に、出演声優のインタビューやコンサートのリハーサル、コンサートのバックステージやラジオ収録風景などの超レア映像が余すところ無く収録された、アイマスファンにはたまらないDVDが登場するぞ!

当日のライブに参加した人も、残念ながら参加できなかった人も、このDVDを手に入れて当日の興奮を味わおう!

■収録内容
ライブ
「太陽のジェラシー」
「おはよう!!朝ご飯」
「9:02pm」
「Here we go!!」
「蒼い鳥」
「魔法をかけて!」
「エージェント夜を往く」
「First Stage」
「ポジティブ!」
「THE IDOLM@STER」
インタビュー
コンサートバックステージ
リハーサル
ほか

THE IDOLM@STER RADIO 〜歌姫伝説〜 たかはし智秋・今井麻美

発売元:コロムビアミュージックエンタテインメント／COCX-33906／09.27 on sale!／価格:3,000円(税込)

ラジオ大阪で好評放送中のラジオ番組「THE IDOLM@STER RADIO」の企画CDが登場するぞ。

このCDは、番組のメインコーナー「歌姫楽園」をモチーフにして、三浦あずさ役のたかはし智秋さんと、如月千早役の今井麻美さんとのパーソナリティ二人のハーモニーを聴かせることをコンセプトに制作されているのだ。二人の楽曲だけでなく、新曲となる番組エンディングテーマやミニドラマも収録されており、実に盛りだくさんな内容となっている。「聴かせる」アルバムになるとのことなので、二人の新たな魅力を発見できる1枚となりそうだ。

■収録内容
「オープニング」
「太陽と月」(歌:たかはし智秋・今井麻美)
「THE IDOLM@STER RADIO 必聴トークPart.1」
「蒼い鳥(M@STER VERSION)」(歌:如月千早(今井麻美))
「番組シングル　パターンA」
「STYLISH QUEEN」(歌:たかはし智秋)
「THE IDOLM@STER RADIO 必聴トークPart.2」
「夢見る頃」(歌:今井麻美・たかはし智秋)
「番組シングル　パターンB」
「月下祭　〜la festa sotto la luna〜」(歌:今井麻美)
「THE IDOLM@STER RADIO 必聴トークPart.3」
ほか

猛者通信 ドス龍

DOS8本目 飛び出せ湘南おしゃれ魔女

言わば「泣いて馬謖起きる」であり、それってただの悪夢見た後の寝起き最悪状態じゃね？　などと根本的に何もかもが間違っているジ☆ダップセが贈る、ゲームセンターバラエティ。今回はどんなドタバタが飛び出しちゃうのカナ!?

文：ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画：天野シロ

登場人物とか

まさ　時にブリティッシュカラーのモッズスタイル、時にクラシコイタリアを嗜好するが、一番しっくりくるのは、やはりフルメタルベアヘルメット。

ケソ　時に越中フンドシ、時に六尺フンドシを嗜好するが、一番しっくりくるのは、葉っぱ一枚のライトアーマー装備にて、逮捕されがちなお年ごろ。

ブニョ　時に日本代表ユニフォーム、時にニューカッスル・ユナイテッドユニフォームを嗜好するが、一番しっくりくるのは紅白帽とえんじ色のジャージ。

EPISODE：01

作戦は一刻を争う！

Execute the strategy promptly

～8月某日・湘南片瀬海岸～

ブニョ　いやー、着きましたよ。湘南は江の島！

まさ　白い雲、青い海、どこまでも続く砂浜、そしてギアガチャ。これぞ夏のだいご味さねフェフェフェ。

ブニョ　微妙に現実世界に存在しないものが交じっている気がしますが、やっぱ夏は海ですよねー。

まさ　ムス。我は実に約20年ぶりにレジャゥ目的で海に来たという事実を知るといいだろう。釣竿を持って来なかったのを惜しむジャパンよの。

ブニョ　まあまあ。今日は釣り目的じゃなくて、別の用事で来たんだし。

まさ　そうであったな。今回は、サマゥシーズン限定で湘南海岸にオープンしている「オシャレ魔女 ラブ and ベリー ビーチハウス in 江ノ島」に取材に来たというのが事の真実さね。

ブニョ　今や、『ムシキング』と並んでゲセで人気の『オシャレ魔女 ラブ and ベリー』だからね。それが海の家を出したとなれば、気になるのは当然でしょ。

まさ　モセルも避けては通れねえぜヘイ、というところだっぺれ～。

ブニョ　……とまあ、ここまで前フリトークを繰り広げたところで確認しますが、今日は湘南に10時集合って前日に念を押してましたよね。

まさ　さうだいな。

ブニョ　で、既に11時を回っているのですが、約1名姿が見えませんよね。

まさ　微塵も見えぬな。

ブニョ　……今日はラブ & ベリーの海の家で、先月のキャッチャー勝負の罰ゲームをダップセ二人にやってもらおうと思ってましたが、責め苦はケソ一人に負わせることに決定しました。

まさ　い、イイ！　それ、かなりイケティール！（空ろな目で抑揚無く）

～ガチで1時間遅刻のケソ登場～

ケソ　いやーメンゴメンゴ！　雪で列車が遅れてシマッティア。

まさ　ははは。田渕君はうっかりものだなあ（棒読み）。

ブニョ　まあ、雪が降っちゃ遅れるのもしょうがないよね。今度から気を付けてね（棒読み）。

ケソ　あ、あれ？　どったの？　二人とも、やけに寛容じゃないのさ。……はは一ん、ユーたち湘南に来て浮かれちゃってるんじゃないの？

まさ　そういうことにしとこうかと尊大なニヤピクを見せつつ、海の家へと歩を進めんとする我らかな。

EPISODE：02

ローレライの海

Sea of lorelei

まさ　そんなわけで、片瀬海岸は東浜に建つ『ラブ and ベリー』の海の家にやって来たわけだが。

ケソ　すげっ！　ラブ and ベリー ビーチハウスって本当にあったんだ！

まさ　1色ページでは分からぬが、全面ピンクに覆われておりファンシーここに極まれり、という案配さね。

ケソ　むおっ、入り口では等身大のラブとベリーが迎えてくれますよ。

まさ　こうして見ると、ベリーとケソの身長はさほど変わらないという事実が明らかになるさね。

ケソ　ショ、ショッケル2006！

ブニョ　中も広いなー。『ラブ and ベリー』グッズがたくさん置いてあるね。

ケソ　公式グッズや、ここでしか買えないアパレル系アイテムもあるんですな。

ブニョ　お、やっぱり『ラブ and ベリー』の筐体も置いてあるんだ。

ケソ　フッムー！　江ノ島に居ることですし、シーサイドステージをオーバードライヴしてみますか。

まさ　ほむ。他人がやってるのは見たことがあるのだが、我自身は『ラブ and ベリー』をやったことが、あ、ねいとい

A：片瀬海岸は東浜に居を構えるラブ and ベリー ビーチハウス。ピンク色の建物なので、100m先からも発見できるぞ！　B.入り口には等身大のラブとベリーがお出迎え！　ベリーの方がラブよりちょっぴり身長が高いんだネ！　というか、ケソと同じぐらいなんだネ！　C：店内には可愛く並べられた『ラブ and ベリー』が！　『ムシキング』や『恐竜キング』なども置いてあるのでBOYSも安心！　D：フード類はここでしか味わえない特製メニューがそろっているぞ。E：ずらりそろった公式グッズ。ゲームに登場する衣装と同じデザインの水着も4種類発売されている。『バーチャ』でいえば、アキラの胴着やジェフリーのパンツが売られているといったカンジだ！　F：もはや説明不要ッッッ！　の大人気を博す『ラブ and ベリー』。季節ごとにバージョンアップして、新カードや新曲が盛り込まれているのだ。大会なども頻繁に開かれており、親子連れで盛り上がる様を全国各地で見かけることができるぞ。

●ラブ and ベリー　ビーチハウスIn江ノ島＝2006年7月10日（月）～8月31日（木）（※天候により予告なく休業する場合あり）営業時間・午前9時～午後5時。住所・神奈川県藤沢市片瀬海岸1-2931　片瀬東浜海水浴場内

う事実を覚えておくといいだろう。
ケソ　な、なんだってー！
ブニョ　ルールは簡単ですよ。「オシャレまほうカード」を使って、選択したステージに合った衣装、髪型をコーディネートした後、リズムに合わせてボタンをたたき、うまくダンスを踊ってオシャレパワーを上昇させればOKです。
まさ　ラブとベリーでキャラ差はあるのかね。対空の無敵時間や飛び道具の硬直時間が違うとか。
ケソ　特にネウです。
ブニョ　本当はオシャレまほうカードを自前で集めなくてはいけないんだけど、ここの筐体には「おためしカード」という基本的なカードが何枚か備え付けられているので、だれでもすぐに遊べるよ。
けそ　もちろん僕は自前のオシャレまほうカードを……って、うおおぉ忘れた！　シクシク。『三国志2』の夏候月姫のカードとか使えないかな。
まさ　んでは、シーサイドステージとやらを選んでみるか。カードの中から、TPOに合わせた適切な衣装を選べばよいのだな。
ブニョ　って、言ってるそばから、お城の舞踏会に着て行くような、ごっついドレスを選ばないでくださいよ。
ケソ　浜辺のステージゆえ、さわやか軽装がIKGっスよ。
ブニョ　プレイごとにラッキーカラーなども変わるので、衣装のカラーリングも吟味するのを忘れずに。
～しこたまプレイ～
まさ　いやー、リズムのタイミングを取るのは結構ムズいっぺれ～。
ブニョ　まずは曲を覚えないと。今時の女の子は余裕で全ステージでフルコンボ出せますよ。
ケソ　お、恐ろしい子……！

EPISODE：03
15年目の亡霊
15th year departed soul

ブニョ　さて、『ラブ and ベリー』を堪能した後は……先月の公約でもある罰ゲームをやってもらいますよ。
ケソ　か、かかってきやがれ！　俺たちダップセの無限力を見せてやるぜ！　ねえ、まさ兄ィ！
まさ　いや、罰ゲームを受けるのはケソ一人だがね。遅刻したゆえ。
ケソ　トゥ、トゥルー!?
ブニョ　罰ゲームは前もって手配しておいたよ。まず、ケソにはシーサイドステージの曲“それが　なつなの”のダンスを踊ってもらって、シーサイドハウスの前でちびっこたちの興味を引いてもらおうか。
ケソ　むむむむ無理っス！　それ難度高くね!?
ブニョ　大丈夫。ここの店員さんがダンスを教えてくれるから。
店員ズ　よろしくお願いしま～す☆
ケソ　ヒィッ！
まさ　んでは、ケソがダンスを仕込まれてる間、我らは日陰でブッセリとリゾート気分を満喫するか。
～ダンス特訓中～
ケソ　む、むずっ！　何でこんなにターンが多いんディスカー！
店員さん1　簡単ですよ～。『ラブ and ベリー』好きの女の子なら、みんな踊れちゃいますよ。
ケソ　ええい、今時の女児は化け物か！
店員さん2　ほらほら休まないッ♡　腕はちゃんと伸ばして！
ケソ　ギャン！
～リゾート中のまさ andブニョ～
まさ　いやあ、快適快適。猛者始まって以来の極楽気分じゃわい。
ブニョ　あ、ケソ～。ダンスが終わったら、今度はビーチハウスの前を掃除してもらうから。
ケソ　この海は……地獄だ。

EPISODE：04
戦い終わって　～神々の黄昏～
Gotterdammerung came when just after the end of the fight

まさ　久方ぶりにリフレッシュした気分じゃわい。
ケソ　ひっくうぃっく、みんな酷いや。
ブニョ　1時間も遅刻するほうがよっぽど酷いです。
まさ　しかし、シーサイドハウスは着眼点の勝利さね。ビーチにも違和感無く溶け込んでおったし、客の入りも上々で、これは成功しティールと言っていいだろう。
まさ　今度は「ラブ and ベリー　スノーハウス in 北アルプス」とかやってほしいところさね。
ブニョ　まあ、その場合はケソが雪かきをするわけですが。
ケソ　オフッ！
まさ　ビーチハウスは8月いっぱい営業しているので、急げばまだ間に合うゆえ、興味を持たれたおしゃれ戦士は向かってみるといいだろう。
ダップセ　江ノ島最高！　（続く）

G：特製メニューをむさぼり食うダップセ。お勧めはスノーパフェ。H：ダップセ（というかケソ）には事前に一切知らせることなく仕込まれていたダンス特訓。インストラクターのお姉さんたちからは容赦無いスパルタ指導が飛ぶ。I：厳しい修行の末、ついに一糸乱れぬダンスを習得！「娘にせがまれてダンスを覚える羽目になったお父さんお母さんの気持ちが分かった（ケソ談）」。J：仕上げとばかりにビーチハウスの掃除をさせられるケソ。奥のパラソルでは、まさとブニョがリゾート全開。

G

H

I

J

ゲームリゼル

月刊★うろ覚絵
二カ月連続で掲載し、一部に大反響を呼んだマサのうろ覚絵。正解は『ドルアーガ オンライン』の「ゼオパルガ」でした。E・本田やグリフォンマスクといった回答が届く中、最速で正解を送ってくれた東京都の大谷クンには、今回ダップセがビーチハウスで引いたオシャレまほうカードに、ノズブレなメッセージを入れて無理矢理プレゼントしちゃうぞ。

猛者っ子通信
うろ覚絵の答えや、[illegible]ダップセにやらせたいことは以下の宛先まで。住所氏名もお忘れなく。はがきが採用された人には、何かダップセからプレゼントがありますよ。お楽しみに。
◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区[illegible]
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス脂係
◎もしくは電子メールにて
メールアドレスは191ページを見てね。

ゲームセンターイベントリスト

Sep. 2006

夏が終わりイベントシーズンも一段落。とは言ってられません。既に冬へ向けて動き出しているのです。そんな冬に向けての今月分を一気にご紹介！

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。

北海道・東北

北海道

★スガイディノス 帯広
帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

日付	時間	イベント
9/9	19:30	beatmania THE FINAL 大会
9/16	19:30	GGXX SLASH 大会
9/23	19:30	MBAC 大会

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂宇土城堀143 ☎022-383-1811

日付	時間	イベント
9/2	20:00	WCCF 大会
9/3	13:00	ムシキング公式 大会
9/9	20:00	アヴァロンの鍵 弐 魔道競技会
9/10	13:00	ラブ&ベリー 公式大会
9/16	20:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/17	13:00	ムシキング 公式大会
9/18	17:00	QMAⅢ 大会
9/23	20:00	ベースボールヒーローズ 大会
9/24	13:00	ラブ&ベリー 公式大会
9/30	20:00	WCCF 大会

福島県

★セガ ワールド 白河
白河市新高山1-1 メガステージ内 ☎0248-24-4800
http://location.sega.jp/loc_web/sw_shirakawa.html/

日付	時間	イベント
9/2	13:00	恐竜キング 公式大会
9/3	13:00	ムシキング 公式大会
9/9	13:00	ムシキング 公式大会 ◆2回実施
9/10	13:00	第3回 三国志大戦2 全国大会予選
9/16	13:00	恐竜キング 猛者決定戦 店舗予選
9/17	13:00	ムシキング 公式大会
9/23	13:00	恐竜キング 公式大会
9/24	13:00	ムシキング 公式大会
9/30	13:00	恐竜キング猛者 決定戦 店舗予選

関東

茨城県

★桜の牧 アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎028-636-3100
http://makiap.haru.gs/

日付	時間	イベント
9/9	22:00	鉄拳5 DR 大会
9/15	21:00	VF5 REVISION 1 大会
9/23	22:00	KOF2002 大会
9/24	15:00	GGXX SLASH 大会

★プレビジョイカム 石岡店
石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

日付	時間	イベント
9/2	18:00	GGXX SLASH 大会
9/16	18:00	GGXX SLASH 2on2 大会
9/24	15:00	VF5 REVISION 1 大会

※参加費100円

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21 ☎028-636-3100
http://id18.fm-p.jp/26/hisuicup/

日付	時間	イベント
9/2	17:00	MBAC 大会 翡翠杯 ◆キャラクター変更不可
9/3	17:00	MBAC ランダム 2on2 大会 ◆キャラクター変更不可
9/9	17:00	KOF XI シングル ◆キャラクター変更可
9/16	17:00	MBAC 3on3 大会 ◆キャラクター変更不可
9/17	17:00	MBAC 大会 翡翠杯 ◆キャラクター変更不可
9/24	17:00	アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 大会 ◆参加費500円。デッキ登録制。変更不可

※指定がある大会以外は参加費一人100円

群馬県

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0276-88-7510

日付	時間	イベント
9/3	15:00	MBAC 大会
	18:00	GGXX SLASH 大会
9/10	15:00	北斗の拳 大会
	18:00	SFⅢ 3rd 大会
9/17	15:00	SFⅡ パーフェクト 大会
9/24	15:00	モンスターゲート 大会 ◆代表8名による決勝戦

埼玉県

★ゲームセンター リンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054

日付	時間	イベント
9/9	19:00	バカバカパッションSP 大会
9/23	19:00	バカバカパッション2 大会
毎週土曜	18:00	MBAC 大会
	20:00	GGXX SLASH 大会

※参加費無料。参加受付は当日のみ

★セガ ワールド 飯能
飯能市岩沢189-1 ☎042-972-6989
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hannou.html/

日付	時間	イベント
9/3	15:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

※参加費一人100円。詳細はHPにて

★デイトナⅢ
川口市芝新町4-30 ☎048-269-8119
http://ingrid.jp/sof/

日付	時間	イベント
9/24	12:00	RB餓狼伝説 大会
	14:00	KOF'95 大会
	18:00	餓狼伝説SP 大会

千葉県

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

日付	時間	イベント
9/16	10:00	MF5 大会 ◆上位入賞の方には賞品有

★ダカーポ
君津市外箕輪91-1 ☎0120-010-267

日付	時間	イベント
9/9	16:00	WCCF 大会 ◆8名によるトーナメント。U-5Rの制限有

★メッセ102 四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070

日付	時間	イベント
9/2	終日	MBAC フリープレイ
9/3	終日	KOF XI フリープレイ
	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ
9/8	終日	GGXX SLASH フリープレイ
9/9	終日	仁義ストーム フリープレイ ◆19時よりトーナメント大会開催予定。受付は18時から
9/17	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ ◆19時よりトーナメント大会開催予定。受付は18時から
9/22	終日	GGXX SLASH フリープレイ ◆19時よりトーナメント大会開催予定。受付は18時から
9/23	終日	鉄拳5 DR フリープレイ

※参加費無料

Event Pick Up！

まだまだ熱い！「G3」『ギルティギアジェネレーションズカップ』開催決定！

今なお熱い『GGXX SLASH』の大会が関東で開催される。その名も「G3」『ギルティギアジェネレーションズカップ』。この大会は9月を幕開けに、12月まで計4店舗で予選が行なわれる。決勝大会は12月に開催される予定だ。

「G3」『ギルティギアジェネレーションズカップ』開催日程

開催店舗	
ゲームチャリオット五井（千葉県）	池袋アリス（東京都）
埼玉ポピー（埼玉県）	ゲーマーズビジョン（神奈川県）

開催日	開催時間	開催店舗
9/17（日）	15:00	4店舗同時開催
9/24（日）	15:00	池袋アリス　ゲーマーズビジョン

そのほか詳細は、http://gamechariot.com/g3.html にて

東京都

★アミューズメントスペース UFO 八王子
八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188

日付	時間	イベント
9/2	15:00	ガンダムSEED DESTINY ランバト
9/9	13:00	ポップンミュージック14 大会 ◆参加費一人100円
9/16	15:00	MBAC 2on2 ランバト
9/23	15:00	GGXX SLASH 2on2 ランバト

※指定がある大会以外は参加費50円。参加者が8名未満の場合は中止

★池袋アリス
豊島区池袋2-43-7 ダイイチツムラビル 4F ☎03-5391-6004
http://www.arice.jp/index.html/

日付	時間	イベント
9/3	13:00	KOF2002 大会
	15:00	KOF XI 大会
	16:00	KOF'98 大会
	18:00	KOF'95 大会
9/10	14:00	VF5 REVISION 1 大会
9/17	15:00	GGXX SLASH ジェネレーションカップ ◆参加費100円
9/24	15:00	GGXX SLASH ジェネレーションカップ ◆参加費100円
毎週月曜	18:00	GGXX SLASH 初級&中級 大会
毎週火曜	18:00	MBAC 初級&中級 大会
毎週水曜	18:00	北斗の拳 ランバト
毎週木曜	18:00	MBAC ランバト
毎週金曜	20:00	KOF2002 ランバト
	21:00	KOF XI ランバト
	22:00	KOF'98 ランバト
毎週土曜	15:00～17:00	MBAC 連勝記録会
	19:00	北斗の拳 ランダム 2on2 ランバト
	20:00	VF5 REVISION 1 ランバト

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～B3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

日付	時間	イベント
9/3	15:00	ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会
9/10	15:00	MBAC 2on2 大会 ◆同キャラ禁止
9/17	14:00	第4回 餓狼MOW フリープレイ&ランバト ◆参加費500円。対戦台は4セット用意
	15:00	マーヴルvs.カプコン2 大会
9/24	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 2on2 大会

※指定がある大会以外は参加費無料

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

日付	時間	イベント
9/3	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
9/9	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
9/17	17:00	ソウルキャリバーⅢ SCN ランバト
9/23	20:00	SFⅢ 3rd ランバト

★石神井公園 駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

日付	時間	イベント
9/2	20:00	鉄拳5 DR 2on2 大会 ◆同キャラあり
9/9	19:00	ソウルキャリバーⅢ 大会
9/16	15:00	MBAC 2on2 大会 ◆同キャラなし
9/17	13:00	GGXX SLASH 2on2 大会 ◆同キャラなし
	17:00	北斗の拳 3on3 大会 ◆同キャラなし
9/23	19:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 ◆同キャラあり

神奈川県

★ゲームファンタジア 茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F ☎0467-87-8802
http://www.adores.jp/tenpo/chigasaki.html

日付	時間	イベント
9/16	20:00	鉄拳5 DR 大会 ◆定員16名。参加費無料

★ゲームラボ アップル
大和市大和南2-2-3 ☎046-261-7642
http://www.on-wave.co.jp/apple/

日付	時間	イベント
9/2	未定	MBAC 大会 ◆16人制
	未定	GGXX SLASH 大会 ◆16人制
9/3	14:00	頭文字D Ver.3 大会 ◆16人制
	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会 ◆16人制
	未定	ガンシューティング 大会
9/9	未定	VF5 REVISION 1 大会 ◆16人制
	未定	仁義ストーム 大会 ◆16人制
	未定	麻雀格闘倶楽部 大会 ◆16人制
9/10	未定	MJ3大会 ◆16人制
	15:00	QMAⅢ 大会 ◆16人制
	19:00	QMAⅢ 大会 ◆16人制

9/16	未定	WCCF 大会 ◆16人制
	未定	ウイニングイレブン 大会 ◆16人制
9/17	18.00	ドルアーガ オンライン イベント
	15:00	DDR SuperNOVA 大会 ◆16人制
	未定	アイドルマスター イベント
9/18	15:00	アヴァロンの鍵 弐 最強決定戦
9/23	未定	Quest of D Ver.2.02b イベント
	未定	バトルクライマックス イベント
	未定	幽遊白書 大会 ◆16人制
9/24	未定	ラブ&ベリー イベント ◆12人制
	未定	ムシキング 大会 ◆16人制
	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会 ◆16人制
	20:00	ガンダムSEED DESTINY 大会 ◆16人制
9/30	12.00	アヴァロンの鍵 弐 大会 ◆16人制
	18:00	アヴァロンの鍵 弐 大会 ◆16人制

※詳細はHPにて

中部

新潟県

★ゲームセンター テクノポリス

長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/˜otake/tecnopolis.html

9/3	19:00	ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 第3回 大会
9/10	16:00	MBAC ランダム 2on2 第17回 大会
9/17	16:00	MBAC 第3回 ランバト
9/23	20:30	VF5 REVISION 1 第3回 ランダム 2on2 大会
9/30	20:30	VF5 REVISION 1 野試合戦

※参加費一人100円。当日30分前エントリー可。
詳細はHPにて

富山県

★アミューズメント アズプレス

富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=azpress/

9/1	21:00	鉄拳5 DR ランバト
9/2	21:00	VF5 REVISION 1 THE 野試合
9/9	21:00	北斗の拳 大会
9/16	21:00	VF5 REVISION 1 THE 野試合
9/17	21:00	VF5 REVISION 1 ランバト
9/22	21:00	鉄拳5 DR ランバト
9/23	21:00	北斗の拳 大会
9/30	21:00	鉄拳5 DR 2on2 大会

★アミューズランド ガディス

高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街 ☎0766-24-8450
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=goddesshp2

9/2	21:00	ティンクルスター スプライツ ランバト
9/3	14:00	ティンクルスター スプライツ 大会
9/9	21:00	ガディスオリンピック5 ◆多数の対戦ゲームで順位を競う
9/10	14:00	ティンクルスター スプライツ 大会
9/16	21:00	北斗の拳 大会
9/23	21:00	MBAC 大会
9/30	21:00	ガディスオリンピック6 ◆多数の対戦ゲームで順位を競う

福井県

★ジョイランド 江守店

福井市江守中2-1508 ☎0776-33-1900
http://joyland.or.tp/emojo/

未定	未定	三国志対戦2 大会
未定	未定	ベイスボールヒーローズ 大会
未定	未定	ガンダムSEED DESTINY 大会
未定	未定	QMAⅢ 大会

※詳細はHPにて

近畿

滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ 堅田店

大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

9/10	20:00	MBAC 大会
9/24	20:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

※大会に関する詳細は店舗まで。
電話FAXによる大会受付は行なっておりません

京都府

★ゲームスペース プラニー

宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

9/2	14:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2大会
9/9	14:00	VF5 REVISION 1 大会
9/16	14:00	GGXX SLASH 大会
9/23	14:00	MBAC 大会
9/30	14:00	KOF Ⅺ 大会

★西院 コットンクラブ

京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

9/3	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/10	12:00	ポップンミュージック14 大会
9/17	18:00	VF5 REVISION 1 大会 ◆参加費100円
9/24	18.00	beatmaniaⅡDX 13 大会

★下鴨 ヒーロータウン

京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

9/1	25:00	鉄拳5 DR 大会
9/3	15:00	MBAC 大会
9/10	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/15	25:00	鉄拳5 DR 大会
9/17	15:00	MBAC 大会
9/24	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/29	25:00	鉄拳5 DR 大会

★スーパーヒーロー山科

京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

9/3	17:00	MBAC 大会
9/10	17:00	GGXX SLASH 大会
9/17	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/24	17:00	VF5 REVISION 1 大会 ◆参加費100円

★スターダスト

京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-256-5603

9/9	19:00	VF5 REVISION 1 大会
9/23	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho

京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F
☎075-251-2323 http://www.a-cho.com/

9/2	15:00	QMAⅢ 第23回関西ランバト
	17:00	Duelling the KOF 店舗予選
9/3	10:00	三国志大戦2 大会
	13:00	北斗の拳 3on3 大会 ◆チーム内同一キャラは二人まで
9/7	19:00	GGXX SLASH 第106回関西ランバト
9/9	12:00	a-cho開店9周年！ 音ゲー祭 ポップンミュージック14 大会 beatmaniaⅡDX 13 大会
9/10	15:00	SF ZERO3 全国大会 Ultimate ZERO シード権争奪戦
	16:30	SFZERO3 2on2 第66回関西ランバト
9/16	12:00	Duelling the KOF 決勝大会
9/17	13:00	Duelling the KOF 決勝大会
9/21	19:00	GGXX SLASH 第107回関西ランバト
9/23	17:00	SFⅢ 3rd 第15回関西ランバト
9/24	14:00	SSFⅡ X 新スター杯 関西予選

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト

茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

9/3	17:00	頭文字D Ver.3 大会
9/10	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会
9/16	17:00	頭文字D Ver.3 大会
9/17	17:00	QMAⅢ 大会
9/18	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/23	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会
9/24	17:00	バトルギア4 大会
毎週木曜	17:00	ベースボールヒーローズ大会
毎週金曜	17:00	ドルアーガ オンライン大会
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

※詳細は店内POPにて

★エンジョイ パラダイス

東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

9/3	20:00	鉄拳5 DR 大会
9/10	20:00	VF5 REVISION 1 大会 ◆参加費100円
9/17	16:00	MBAC 大会
9/24	16:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

※受付は開始1時間前から

★ゲームスペース ベガス

大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

9/23	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/30	19:00	鉄拳5 DR 大会

★GAME DINO 阪急茨木駅前店

茨木市永代町5 ソシオビルB1 ☎072-631-2889

9/2	18:00	GGXX SLASH 大会
9/3	18:00	beatmaniaⅡDX 13 大会
9/9	18:00	鉄拳5 DR 大会
9/10	17:00	MBAC 大会
9/16	18:00	GGXX SLASH 大会
9/23	18:00	鉄拳5 DR 大会
9/24	17:00	MBAC 大会
9/30	18:00	GGXX SLASH 大会

★GAME DINO 枚方店

枚方市岡東町12-3-205 ☎072-846-3303

9/16	19:00	KOF Ⅺ 大会 ◆参加費無料
9/23	19:00	鉄拳5 DR 大会 ◆参加費無料
9/30	19:00	VF5 REVISION 1 大会 ◆参加費100円

★ゲームプラザ OKAⅢ

高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

9/6	20:00	三国志大戦2 大会
9/13	20:00	ベースボールヒーローズ店内大会
9/20	20:00	三国志大戦2 大会
9/27	20:00	ベースボールヒーローズ店内大会
毎週土曜	21:00	WCCF ウルフ杯
毎週日曜	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★GAME PLAZA オレンジハウス

東淀川区下新庄6-9-18 コーポ勝美1 ☎06-6326-1218

9/9	16:00	GGXX SLASH 大会
9/18	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/23	16:00	鉄拳5 DR 大会
毎週火曜	終日	50円2プレイ ◆タイトルは当日発表

★ゲームプラザ VIP 茨木店

茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/ibarakivip.html/

9/3	15:00	MBAC 大会
9/5	終日	カプエス2 対戦会 ◆2クレジット
9/9	終日	MBAC 対戦会 ◆2クレジット
9/10	15:00	GGXX SLASH 大会 ◆2クレジット
	終日	GGXX SLASH 対戦会 ◆2クレジット
9/12	終日	SF ZERO3 対戦会 ◆2クレジット
9/16	18:00	月華の剣士2 大会 ◆2クレジット
	終日	月華の剣士2 対戦会 ◆2クレジット
9/17	15:00	カプエス2 大会
9/19	終日	北斗の拳対戦会 ◆2クレジット
9/23	18:00	ヴァンパイアセイヴァー 大会
	終日	ヴァンパイアセイヴァー 対戦会 ◆2クレジット
9/24	終日	北斗の拳ゲーム大会
9/26	終日	SFⅢ 3rd 対戦会 ◆2クレジット
9/31	15:00	VF5 REVISION 1 大会

★ゲームプラザ VIP 富田店

高槻市富田町16-23 ☎0726-93-8739
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/tondavip.html/

9/16	終日	SFⅢ 3rd 対戦会 ◆2クレジット
9/30	終日	鉄拳5 DR 対戦会 ◆2クレジット

★KO-HATSU（コーハツ）

大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

9/3	16:00	第2回 PS2 KOF MI2 大会
9/10	15:00	第20回 ザ・ランブルフィッシュ 2大会
	16:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第Ⅲ期 第7戦
9/17	16:00	第3回 PS2 KOF MI2 大会
9/24	15:00	第21回 ザ・ランブルフィッシュ2 大会
	16:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第Ⅲ期 第8戦
毎週月曜	17:00	ソウルキャリバーⅢ 対戦会 ◆対戦台三組。100円2クレジット
毎週土曜	19:00	ソウルキャリバーⅢ SCNランバト 第Ⅲ期

★チャレンジャー ABABA天神橋店

北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

9/10	17:00	MBAC 大会 ◆参加費無料
9/17	17:00	GGXX SLASH 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
9/18	17:00	MBAC 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
9/24	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
毎週土曜	16:00～22:30	MBAC フリープレイ 対戦会 ◆参加費500円

※未入荷、参加者不足の場合は大会を中止する場合があります。
受付は店奥のカウンターにて、当日9時～開始30分前まで

Event Pick Up !

長年やり続けたプレイヤーよ集まれ！『餓狼MOW』フリープレイ&ランバト

『餓狼MOW』をプレイし続けてきた方に朗報！　大久保アルファステーションにてフリープレイ&ランバトが開催されているぞ。やっぱり大会とかは……なんて思っている人でも、まずはフリープレイに参加してみてはいかがだろうか。

『餓狼MOW』フリープレイ&ランバト 基本内容

開催店舗：大久保アルファステーション（東京都）

【フリープレイ基本内容】
受付開始：13:30 ～
開催時間：14:00 ～ 19:00
参加費：500 円でランバトにも参加可能（途中参加も 500 円）

【ランバト基本ルール】
- 一期全 6 回、3 本先取のシングルトーナメント
- 16:30 にエントリーを締め切り、17:00 スタート
- 大会結果により 1 位 5P、2 位 4P、3 位 3P、4 位以下全員 1P を獲得
- 大会ごとに使用キャラ変更可、試合ごとは不可
- 誹謗中傷を含んだ内容や公序良俗に反するエントリーネームは不可
  ポイント集計ミスを防ぐため、一期中のエントリーネーム変更不可
- ランキングバトルのみの参加希望であっても参加費は 500 円
  （あくまでフリープレイ内のイベントですのでご了承ください）

そのほか詳細は、http://haraheriwolves.blog62.fc2.com/にて

近畿

大阪府(つづき)

★チャレンジャー 追手門店

茨木市西安威1-5-21 ☎072-643-4444
http://www.d7.dion.ne.jp/~kanon2/outemon/

日付	時間	内容
9/3	17:00	ガンダムSEED DISTINY 大会
9/10	17:00	VF5 REVISION 1 大会
9/17	17:00	ガンダムSEED DISTINY 大会
9/24	17:00	VF5 REVISION 1 大会
	17:00	MBAC 大会
毎週土曜	12:00~19:00	GGXX SLASH フリープレイ ◆参加費500円
		MBAC フリープレイ ◆参加費500円
		北斗の拳 フリープレイ ◆参加費500円
		鉄拳5 DR フリープレイ ◆参加費500円
	12:00~20:00	バトルギア4 フリープレイ ◆12時~16時、16時~20時の入替え制。参加費800円
毎週日曜	12:00~19:00	GGXX SLASH フリープレイ ◆参加費500円
		MBAC フリープレイ ◆参加費500円
		北斗の拳 フリープレイ ◆参加費500円
		鉄拳5 DR フリープレイ ◆参加費500円
	12:00~20:00	バトルギア4 フリープレイ ◆12時~16時、16時~20時の入替え制。参加費800円

※当日ゲーム大会が開催されるタイトルは、大会開始時刻でフリープレイ終了。詳細はHPにて

★チャレンジャー ガムガム店

吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

日付	時間	内容
毎週金曜	18:00	カウンターストライクNEO 大会
毎週土曜	18:00	鉄拳5 DR 大会

★チャレンジャー 関大前店

吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

日付	時間	内容
9/2	18:00	VF5 REVISION 1 大会
9/3	18:00	三国志大戦2 大会
9/9	18:00	GGXX SLASH 大会
9/10	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/16	18:00	VF5 REVISION 1 大会
9/17	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/23	18:00	GGXX SLASH 大会
9/24	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/30	18:00	VF5 REVISION 1 大会
毎週金曜	18:00	カウンターストライクNEO 大会 部隊戦

★ハイテクランド セガ アビオン

大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1F~2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html/

日付	時間	内容
9/3	15:00	三国志大戦2 覇業への道~龍虎の咆哮~ 店舗予選 ◆定員32名、代表枠2名。対戦毎のデッキ変更可能。参加費500円
9/10	15:00	ソウルキャリバーⅢ 大会 ◆参加費無料
9/17	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 ◆参加費無料

兵庫県

★セガ 三宮 サンクス

神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404~407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html/

日付	時間	内容
9/2	19:00	バーチャロン OT5.66 大会
9/3	14:00	VF5 REVISION お手並み拝見 店舗予選
9/9	15:00	ゾイド∞EX+ 大会 第2次
9/10	15:00	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 大会 PHASE 3 ◆参加費100円
9/17	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 関西番付 第二期 第壱幕
毎週土曜	15:00	第5期 GGXX SLASH ランバト ◆参加費100円

※9月に新作ゲーム入荷の場合は、お手並み拝見大会の予定あり

奈良県

★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

日付	時間	内容
9/2	19:00~24:00	バトルギア4 フリー走行会 ◆参加費1,000円

和歌山県(前ページより続く店舗)

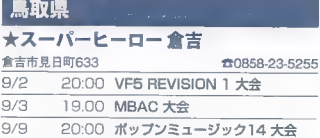
日付	時間	内容
9/3	15:00	頭文字D Ver.3 大会
9/10	15:00	MBAC 大会
9/16	20:00	GGXX SLASH 大会
9/17	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/23	20:00	VF5 REVISION 1 大会
9/24	15:00	QMAⅢ 大会

和歌山県

★ピタゴラスMQ

和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
http://pita-mq.com

日付	時間	内容
9/2	19:00	MBAC ランバト
9/3	19:00	三国志大戦2 大会
9/9	19:00	GGXX SLASH ランバト
9/10	18:30	QMAⅢ 2on2 大会
9/16	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
9/17	19:00	三国志大戦2 大会
9/23	19:00	MBAC 2on2 大会
9/24	18:30	QMAⅢ 大会
9/30	19:00	GGXX SLASH 2on2 大会

中国・四国

鳥取県

★スーパーヒーロー 倉吉

倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

日付	時間	内容
9/2	20:00	VF5 REVISION 1 大会
9/3	19:00	MBAC 大会
9/9	20:00	ポップンミュージック14 大会
9/10	19:00	鉄拳5 DR 大会
9/16	20:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/17	19:00	ギターフリークスV2 大会
9/18	19:00	VF5 REVISION 1 大会
9/23	20:00	MBAC 大会
9/24	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/30	20:00	鉄拳5 DR 大会

島根県

★ゲームスポット ハロウイン

出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

日付	時間	内容
9/9	19:00	GGXX SLASH 大会
9/23	19:00	SFⅢ 3rd 大会

※参加費無料時刻でフリープレイ終了。詳細はHPにて

岡山県

★ファンタジスタ

倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

日付	時間	内容
9/3	15:00	GGXX SLASH 大会
9/9	15:00	MBAC 大会
9/17	18:00	鉄拳5 DR 大会
9/23	18:00	SFⅢ 3rd 大会
9/24	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会

広島県

★プロバックス JOYサンモール店

広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎06-6317-0433

日付	時間	内容
9/2	15:00	VF5 REVISION 1 大会
9/3	15:00	SFⅢ 3rd 大会
9/10	15:00	GGXX SLASH 3on3 大会
9/17	15:00	MBAC 2on2 大会
9/18	15:00	旋光の輪舞SP 大会
9/24	15:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆機体ランダム
9/30	15:00	KOF XI 大会

香川県

★マックスプラザ 善通寺

善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

日付	時間	内容
9/2	20:00	MBAC 大会
	22:00	MJ3 大会
9/3	20:00	VF5 REVISION 1 大会
	22:00	QoD Ver.2.02b 大会 ◆詳細は店頭にて
9/9	20:00	ソウルキャリバーⅢ 大会
	22:00	QMAⅢ 大会
9/10	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
	22:00	GCB Ver.2.00 大会 ◆団体戦or2on2
9/16	20:00	MBAC 大会
	22:00	MJ3 大会
9/17	20:00	VF5 REVISION 1 大会
	22:00	QoD Ver.2.02b 大会 ◆詳細は店頭にて
9/23	20:00	幽遊白書 大会
	22:00	QMAⅢ 大会
9/24	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
	22:00	GCB Ver.2.00 大会 ◆団体戦or2on2
9/30	20:00	MBAC 大会
	22:00	MJ3 大会

九州・沖縄

福岡県

★アミューズメントスペース OPA

北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

日付	時間	内容
9/1	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
9/8	19:00	GGXX SLASH 大会
9/15	19:00	VF5 REVISION 1 大会
9/22	19:00	MBAC 大会

★アミューズメントスペース MAHODO (マホードー)

北九州市八幡西区折尾1丁目12-14 ☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

日付	時間	内容
9/2	17:00	MBAC 3on3 大会
9/9	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/16	19:00	ソウルキャリバーⅢ SCNランバト
9/23	18:00	GGXXスラッシュ 3on3 大会
9/30	18:00	旋光の輪舞SP 大会

※指定がある大会以外は参加費無料。開催日時等が変更になる恐れがあります。詳細は、HP等にて必ずご確認ください

長崎県

★セガ ワールド 大塔店

佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

日付	時間	内容
9/1	20:00	MJ3 ランバト 1st
9/8	20:00	GGXX SLASH ランバト 3rd
9/9	16:00	VF5 REVISION 1 お手並み拝見 店舗予選
9/10	14:00	アヴァロンの鍵 弐 大会
9/15	20:00	MJ3 ランバト 1st
9/17	14:00	三国志大戦2 大会
9/18	14:00	旋光の輪舞SP 大会
9/22	20:00	GGXX SLASH ランバト 3rd
9/24	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/29	20:00	MJ3 ランバト 1st
9/30	20:00	VF5 REVISION 1 大会

鹿児島県

★クラブ セガ 天文館

鹿児島市千日町15-7 リバティハウス2~3F ☎099-224-6851
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tenmonkan.html/

日付	時間	内容
9/30	16:00	MBAC 大会 第九章

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれる
アーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、

①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名

の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛に
お知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、
開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(大体5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、
前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者!

今回で6回目を迎える「SFⅢ 3rd」の大会、クーペレーションカップ。今年はゲーム ニュートンで開催され、全国各地から42チーム210名が集まった。その激戦の中優勝したのは、九州勢の5名。

今回頂点に立った「獅子犬ファミリー」の5名。左からGデカ@DON、ヒロちゃん@DON、獅子犬KFG@DON、床格子@DON、鯖@DON

今月の強者たち

今年の7月は梅雨が長引きました。しかし、そんなジメジメにも負けず、闘い抜いた強者たちがいます。そんな彼らを今月も紹介していきましょう。

●スカイディノス 帯広(北海道)

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　7/8·18名
優勝:アヤト(∞ジャスティス)
2位:PPR　3位:インパルス

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　7/8·12名
優勝:さいとう·たかを(∞ジャスティス、長距離複座型ジン)
2位:SOF団　3位 緑服

◇三国志大戦2 大会　7/23·27名
2位:PPR　3位:前門の虎

●桜の牧 アミューズパーク(茨城県)

◇鉄拳5 DR 大会　7/8·20名
優勝:キャロ(フェン)
2位:北都

◇KOF2002 大会　7/22·16名
優勝:料理長(ユリ、紅丸、キム)
2位:虹野

●プレビジョイカム 石岡店(茨城県)

◇GGXX SLASH 大会　7/1·22名
優勝:はせ(スレイヤー)
2位:つっちー　3位:PON

◇GGXX SLASH 関東最強決定戦予選　7/15·33名
優勝:ちばらき勢 ／ MK(ジョニー)、さうだ(ザッパ)、ユサギ(ブリジット)
2位:はわわご主人様 クソルが来ちゃいました ／クソル、フリック、アナ
3位:ちっくさして1時間以内に七されなかったら土谷です
小宮山ヨウ、天下第一刀、神崎士朗

●ケアンズ(栃木県)

◇MBAC 大会 翡翠杯　7/8·27名
優勝:歩己(遠野秋葉)
2位:ALICE　3位:マチ·三好

◇MBAC 2on2 大会　7/9·26名
優勝:最も多い勇者の名前「ああああ」
イディオ(蒼崎青子)、しさも(シエル)
2位:ハルヒじゃないだろ長門だろうが ／ ANGELラビィ、舞人
3位:嘆きの月／ラーク、Ken　同3位:メルブラって何? ／はと、ギマ

◇MBAC 大会 翡翠杯　7/29·38名
優勝:GA-07 (ネロ)
2位:@NGELラビィ　3位:歩己

◇MBACランダム2on2　7/30·21名
優勝:ポンかん(シエル)&黒ネコ(レン)
2位:あいぴー、コウキ
3位:しさも、ラーク　同3位:イディオ、マチ

●ルパン122 (群馬県)

◇MBAC 大会　7/9·18名
優勝:みゅこ(有間都古)
2位:K　3位:舞阪

◇GGXX SLASH 大会　7/9·23名
優勝:魏武厨ゲッパレ(梅喧)
2位:覇者求ゲッパレ　3位:PHY

◇SFⅢ 3rd 大会　7/23·10名
優勝:保険屋さん(リュウ)
2位:オヌ　3位:ウニオン

◇北斗の拳 大会　7/23·10名
優勝:タモリ(ラオウ)
2位:MTH　3位:ちっく

◇モンスターゲート　7/30·23名
優勝:タモリ
2位:イージー　3位:しんたい

●クラブ セガ 所沢(埼玉県)

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2大会　7/23·10名
優勝:カガリテラモエス(Sルージュ)、ハロ(Sルージュ)
2位:ライダー、ナギ　3位:酸、足タカ

●ゲームセンター リンリン(埼玉県)

◇GGXX SLASH 大会　7/1·33名
優勝:牛乳人(ロボカイ)
2位:フィーノ　3位:モロ

◇MBAC 大会　7/1·24名
優勝:ほりうち(さつき)
2位:コハク…かも　3位:舞阪

◇GGXX SLASH 大会　7/8·32名
優勝:グラ(梅喧)
2位:時雨　3位:ゲッパレ

◇MBAC 大会　7/8·20名
優勝:コハク…かも(琥珀)
2位:めたる　3位:くー

◇GGXX SLASH 大会　7/15·29名
優勝:したん(ポチョムキン)
2位:グラ　3位:すず

◇MBAC 大会　7/15·25名
優勝:智恵の蛇(軋間紅摩)
2位:舞阪　3位:めたる

◇GGXX SLASH 大会　7/22·26名
優勝:グラ(梅喧)
2位:ゆうちゃん　3位:牛乳人

◇MBAC 大会　7/22·20名
優勝:コハク‥かも(琥珀)
2位:カネゴン　3位:KNIT

◇GGXX SLASH 大会　7/29·46名
優勝:まちゃぽー (カイ)
2位:ドリタケ　3位:すず

●メッセ102 四街道(千葉県)

◇SFⅢ 3rd 大会 千葉最強決定戦　7/23·28名
優勝:ピノAB7 (ネクロ)
2位:メスター　3位:毛帝

◇SFⅢ 3rd ランダム 3on3　7/23·27名
優勝:黒ケン(ケン)、井上@我孫子まこと(まこと)、マッソ(豪鬼)
2位:フェリシダッドリー、ピロリ菌、たっくふ

◇鉄拳5 DR 大会　7/29　11名
優勝:リーゼント熊(ジュリア)
2位:ヤス　3位:元CRP

●アミューズメントスペース UFO 八王子(東京都)

◇ポップンミュージック14 大会　7/8·25名
優勝:さわい
2位:こゆき　3位:わく

◇MBAC 3on3 大会　7/15·42名
優勝:ラルバーデビル(レン)、がいこつけんし(シエル)、ブラウニー(有間都古)
2位:アミロース、A.K、貯金　3位:タク、がんわ、MIHA

◇GGXX SLASH 3on3 大会　7/22·24名
優勝:鶴谷さん(ディズィー)、ハルヒ(闇慈)、イトベ(梅喧)
2位:ショー、まそ、チェー吉　3位:銀、シキヤ、まっちょ

●大久保 アルファステーション(東京都)

◇アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 スターターデッキバトル全国統一戦 東京大会　7/9·32名
優勝:ヨヅキ
2位:DERA　3位:Magi

◇第2回 餓狼MOW ランバト　7/16·26名
優勝:ヨシミズ(グラント)
2位:ユーキ　3位:キ

◇MBAC大会　7/16·18名
優勝:にや(蒼崎青子)
2位:蝶夢　3位:西荻猫

◇マーヴルvs.カプコン2 大会　7/23·18名
優勝:たかゆき(サイクロプス、マグニート、ケーブル)
2位:サンマ　3位:オシム·インド

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　7/30·32名
優勝:殺意の波動に目覚めたブラックメロンパンナ
Q—JACK (アカツキ)、強い家(ザクウォーリア[B])
2位:柏のヤマウ軍団 ／ KAZU·エ·、ムーブ
3位:クマヒコ ／がんちゃん、マッチャン

●ゲーム ニュートン(東京都)

◇SFⅢ 5on5 クーベレーションカップ　7/16·210名
優勝:弟子犬ファミリー／ Gデカ@DQN (ユン)
ヒロちゃん@DQN (オロ)、弟子犬KFG@DQN (ケン)
鉄格子@DQN (Q)、鈴@DQN (春麗)

●ゲームラボ アップル(神奈川県)

◇MBAC 大会 第一部 リベンジ 2on2 バトル　7/1·16名
優勝:fact (シエル)、剣心(シオン)
2位:会長、ちゃる　3位:パチェリー、レミリア

◇MBAC 大会 第二部 マジで本キャラバトル　7/1·14名
優勝:アロエ缶@会長(暴走アルクェイド)
2位:パチェリー　3位:クシカツ

◇GGXX SLASH 大会 第一部 ソル最強決定戦　7/2·10名
優勝:ぶっぱ会長@昇竜拳できないヨー (ソル)
2位:紅　3位:よずか

◇GGXX SLASH 大会 第二部 本キャラバトル　7/2·14名
優勝:コイン(ジョニー)
2位:斉藤　3位:カルて

◇ポップンミュージック14 大会　7/8·12名
優勝:Sky BAD
2位:ISAP　3位:しおまる

◇WCCF 大会 アップルカップ 第一部　7/15·16名
優勝:KIRAKU5R
2位:ファルコンForever　3位:ショシカンテツ&KNJ

◇WCCF 大会 アップルカップ 第二部　7/15·16名
優勝:KIRAKU5R
2位:ナダレ　3位:ジェイズ ダッキュウ

◇ドルアーガ オンライン イベント　7/16·11名
優勝:おんぷくん
2位:アインツベルン
3位:ナイトでNight　同3位 時雨りょく　同3位:とくめい

◇QMAⅢ 大会 第一部　7/23·12名
優勝:あーちぇ
2位:のん　3位:かもねぎ

◇QMAⅢ 大会 第二部　7/23·12名
優勝:かもねぎ
2位:のん　3位:あーちぇ

◇ガンダムSEED DESTINY 第一部　7/23·12名
優勝:THEアッガイ
2位:THEモラシム　3位:THEズゴッグ

◇ガンダムSEED DESTINY 第二部　7/23·10名
優勝:子宮800回り
2位:ドスコイ　3位:THEアッガイ

◇アヴァロンの鍵 弐 大会 第一部　7/29·12名
優勝:ニートン
2位:カルム　3位:レイヴァー

◇アヴァロンの鍵 弐 大会 第二部　7/29·16名
優勝:サイア
2位:カルム　3位:ラク　同3位:ナディア

●ゲームセンター テクノポリス(新潟県)

◇ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 第1回 大会　7/2·24名
優勝:KC、FM
2位:かのうお、パパ

◇VF5 REVISION 1 2on2 第1回 大会　7/29·20名
優勝:ナガト、不動
2位:すぐる、かえで

◇MBAC ランダム 2on2 第15回 大会　7/9·14名
優勝:ろちしん、TTK
2位:Yag、カムチャカ

◇第1回MBAC 第1回 ランバト　7/16·29名
優勝:RMM
2位:T.I　3位TTK

●アミューズメント アズプレス(富山県)

◇鉄拳5 DR ランバト　7/7·13名
優勝:江日島(レイヴン)
2位:マスター富山　3位:もんがー

◇鉄拳5 DR ランバト　7/28·14名
優勝:マスター富山(巌竜)
2位:もんがー　3位:MASA

●アミューズランド ガディス(富山県)

◇Duelling the KOF 予選　7/22·18名
優勝:初音島の-ToLOVEる-な仲間たち／芝姫、たて、イノケン
2位:チームろう:朗石田 ／ハタ、ワショウ

●ネオアミューズメントスペース a-cho (京都府)

◇鉄拳5 DR 5on5 第1回マタドールカップ　7/8·223名
優勝:西の最終兵器　マタドール、たいぞー、メンストリュウ、
二代目メンストリュウ、ティッシュもん横飛び
2位:東の横綱　激鉄、ハマハー、クマリ、ノブ、こうすけ

◇GGXX SLASH 第102回 関西ランバト　7/13·51名
優勝:R.F (ファウスト)
2位:壁際のDC　3位:Ls

◇MBAC 2on2 大会　7/17·118名
優勝:パックマンです(笑) ／シュウ(レン)、Go1 (遠野秋葉)
2位:女将を呼べ!　駅前、ロリ山

◇QMAⅢ 第22回 関西ランバト　7/22·69名
優勝:みにそたま
2位:レイジ　3位:セレネ

◇SFⅢ 3rd 第13回 ランバト　7/22·30名
優勝:シロいたち(まこと)
2位:アフロ　3位:梅園

◇三国志大戦2 3on3 大会　7/23·48名
優勝:舐めプレイ死ンデルセン覇王の集い ／ NAO、断金命、飛翔
2位:芋焼酎　遅刻魔そ〜じ、不可拘束、HEYAA!

◇SF ZERO3 第64回 関西ランバト　7/23·20名
優勝:クラッシャー (ソル)
2位:ろみぃ　3位:マサ

◇GGXX SLASH 第103回 関西ランバト　7/27·62名
優勝:壁際のDC (ジョニー)
2位:ねず　3位:R F

●KO-HATSU (コーハツ)(大阪府)

◇ソウルキャリバーⅢ SCNランバト 第Ⅱ期 第4戦　7/1·10名
優勝:みーす(シャンファ)
2位:さるすべP　3位:DC2K

◇ソウルキャリバーⅢ　SCNランバト 第Ⅱ期 第5戦　7/8·11名
優勝:DC2K (ザサラメール)
2位:さるすべP　3位:ガラコ

◇ソウルキャリバーⅢ　SCNランバト 第Ⅱ期 第6戦　7/15·10名
優勝:DC2K (ザサラメール)
2位:ガラコ　3位:みーす

◇ソウルキャリバーⅢ　SCNランバト 第Ⅱ期 第7戦　7/22·13名
優勝:DC2K (ザサラメール)
2位:さるすべP　3位:伊吹シン

◇第17回ザ·ランブルフィッシュ 2 大会　7/23·13名
優勝:Jアラン
2位:K.I

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第Ⅲ期 第4戦　7/23·14名
優勝:クニ(いろは)
2位:中尉　3位:お米ぽん

◇ソウルキャリバーⅢ　SCNランバト 第Ⅱ期 第8戦　7/29·13名
優勝:DC2K (ザサラメール)
2位:北千里雪華　3位:さるすべP

◇ソウルキャリバーⅢ　SCNランバト 第Ⅱ期総合　27名
優勝:DC2K
2位:さるすべP　3位:みーす

◇ソウルキャリバーⅢ 第5回IKUSA KO-HATSU予選　7/29·11名
優勝:DC2K (ザサラメール)
2位:アルテナ

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 5on5 第三回西強祭　7/30·68名
優勝:斡旋チーム② ／凛丸(チャムチャム)、ふっん(腐れ外道)、
神鷹(水邪)、ぜんざい侍(十兵衛)、キース(天草)
2位:集大成チーム／やま、和辻、タム=リン、Archer、クニ

●チャレンジャー 追手門店(大阪府)

◇第24回 MBAC 対戦交流会　7/8·13名
優勝:YT氏(ネロ·カオス)
2位:セオ氏

●チャレンジャー 関大前店(大阪府)

◇GGXX SLASH 大会　7/1·16名
優勝:TOMOI (ザッパ)
2位:ボブ·デービットソン　3位:白河直人

◇三国志大戦 大会　7/2·16名
優勝:SHIRO

◇GGXX SLASH 大会　7/8·16名
優勝:白河直人(エディ)
2位:TOMOI　3位:亨祥

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　7/9·22名
優勝:キャプテンサワダ
2位:BECKS　3位:ニート連盟

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　7/16·16名
優勝:ガンダムNEET DESTINY
2位:もちと愉快な仲間たち　3位:ポチ専用氏ンダム

◇GGXX SLASH 大会　7/22·24名
優勝:ANG (闇慈)
2位:エース　3位:しおん

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　7/23·20名
優勝:NEETING FOREST
2位:ひどくてすまん　3位:仮面炒飯餃子セール中!

◇GGXX SLASH 大会　7/29·12名
優勝:TOMOI (ザッパ)
2位:まなてぃ　3位:Y·R

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　7/30·18名
優勝:仮面店長とバイト
2位:ウトナ連合

●ハイテクランド セガ アビオン(大阪府)

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　7/9·23名
優勝:カンナミH (いろは)
2位:やま　3位:怪傑ロビン、クニ

◇三国志大戦2 大会　7/16·22名
2位:みや　3位:超ノーマナー

◇バーチャロン OMG 大会　7/22·20名
優勝:学生ドルカス(ドルカス)
2位:イシハラ　3位:モリモト

◇バーチャロン OT5.66 大会　7/23·41名
優勝:チャバネ(フェイ·イェンKn)
2位:YAKATA　3位:ばひー

●セガ 三宮 サンクス(兵庫県)

◇GGXX SLASH ランバト SLASH DUEL30　7/1·36名
優勝:GO (スレイヤー)
2位:あっつん　3位:さんま

◇バーチャロン OT5.66 大会　7/1·15名
優勝:ホリ(エンジェラン)
2位:峠　3位:ミハラ

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 関西番付 第十五幕　7/2·31名
優勝:やま(いろは)
2位:ますお　3位:のーる

◇ソウルキャリバーⅢ 大会 MODE "DUEL"Ⅵ
7/2·10名　優勝:おしょー (エイミ)
2位:伊吹シン　3位:AST

◇GGXX SLASH ランバト SLASH DUEL31　7/8·27名
優勝:ヲシゲ(ミリア)
2位:椎　3位:あっつん

◇ゾイド∞EX+大会 第1次　7/8·18名
優勝:マリオ
2位:K　3位:女医

◇ガンダムSEED DESTINY 大会 PHASE1　7/9·42名
優勝:日機体／シン(Sインパルス)、アスラン(Bインパルス)
2位:ヤンワリモード／マドラックス、アイババ
3位:D ／イザーク、アスラン

◇GGXX SLASH ランバト SLASH DUEL32　7/15·32名
優勝:あっつん(イノ)
2位:さんま　3位:ヲシゲ

◇旋光の輪舞 大会 RONDE 9　7/15·10名
優勝:Madlax (ベルナ[A])
2位:ao　3位:Fuyou

◇ソウルキャリバーⅢ 大会 MODE "DUEL"Ⅶ
7/16·10名
優勝:社会の膿(ヴォルド)
2位:ACQUA　3位:おしょー

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 関西番付 第十六幕　7/16·26名
優勝:ツバキ(天草)
2位:コウ　3位:やま

◇ソウルキャリバーⅢ SCN杯店舗予選大会　7/17·10名
優勝:さるすべP (セルバンテス)
2位:北千里雪華　3位:ヨドリバジャッキー

◇GGXX SLASH ランバト SLASH DUEL33　7/22·23名
優勝:GO (スレイヤー)
2位:純　3位:ラフエッジ

◇GGXX SLASH ランバト SLASH DUEL34　7/29·32名
優勝:ぶらちん(ザッパ)
2位:朝倉 純一　3位:昭島先生

◇三国志大戦2 覇業への道～龍虎の咆哮～店舗予選 第1回目　7/30·32名
優勝:張羽
2位:三国無双　3位:百花遼乱　同3位:理海老

●ピタゴラスMQ (和歌山県)

◇MBAC ランバト　7/1·29名
優勝:ロリコン(レン)
2位:ひとし

◇三国志大戦2 大会　7/2·16名
優勝:小宇宙馬超
2位:だがしかし…

◇GGXX SLASH ランバト　7/8·19名
優勝:沢渡(カイ)
2位:ZR

◇QMAⅢ 三石主催 大会　7/9·16名
優勝:かとり～ぬ
2位:ケンさん

◇三国志大戦2 大会　7/16·16名
優勝:宇宙馬超
2位:フンシツSR

◇MBAC 2on2　7/22·30名
優勝:そんなん知らんしw
田舎者(ネロ·カオス)、アンラッキースター(ネロ·カオス)
2位:こんなん知らんしw

◇三国志大戦2 大会　7/23·12名
優勝:もんぎゃは団
2位:小宇宙馬超

◇GGXX SLASH 2on2 大会　7/29·16名
優勝:病み上がり　沢渡(カイ)、しっきー (ソル)
2位:赤オーラ

◇QMAⅢ 大会　7/30·16名
優勝:かとり～ぬ
2位:ケンさん

●ファンタジスタ(岡山県)

◇SFⅢ 3rd 大会　7/1·14名
優勝:ムナカタ(リュウ)
2位:えあすと　3位:ユウ

◇MBAC 大会　7/8·16名
優勝:山本(アルクェイド)
2位:腐乱拳　3位:714式

◇GGXX SLASH 大会　7/9·14名
優勝:ダーク(ミリア)
2位:イチニ　3位:Faith

◇サムスピ天下一剣客伝 大会　7/23·15名
優勝:ほうる(閑丸)
2位:たかねこ　3位:雨森

◇SFⅢ 3rd 大会　7/29·14名
優勝:ムナカタ(ダッドリー)
2位:極楽トンボ　3位:薫

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)

◇SFⅢ 3rd 大会　7/2·14名
優勝:メル(ケン)
2位:モリサワ　3位:ハロ

◇GGXX SLASH ランダム 2on2 大会　7/8·18名
優勝:トニーゴンザレス(聖騎士団ソル)、静(A B.A)
2位:9b、ぶれぶれ　3位:デリケートエリア、ハチベイ

◇GGXX SLASH 女性限定大会　7/9·12名
優勝:橘 明(ポチョムキン)
2位:KK　3位:七瀬

◇MBAC ランダム 2on2 大会　7/16·30名
優勝:クヴァレ@千葉君(遠野秋葉)、DAN (七夜志貴)
2位:チャーソン、エージェント　3位:水仙、九龍

◇ポップンミュージック14 大会　7/23·21名
優勝:SP　Harpy
2位:TYK　3位:LINE-R

●アミューズメントスペース OPA (福岡県)

◇MBAC 大会　7/7·12名
優勝:田村 ゆかり(ワラキアの夜)
2位:taimei　3位:そぉ

◇GGXX SLASH 大会　7/14·20名
優勝:雫(ソル)
2位:二次元スキー　3位:キャルティー

◇MBAC ランダム 2on2 熊本遠征記念大会　7/16·36名
優勝:ミツ　(アルクェイド)、
ひらがなみっつでさつき 呼ぶ時はさつきちゃん(弓塚さつき)
2位:悪人でしょでしょ?、バンビーに毛がはえた　3位:JING、アキ

◇ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会　7/21·22名
優勝:シーカー、マササン
2位:トッド、Cage　3位:タイガー、白い星

●アミューズメントスペース MAHODO (マホードー)(福岡県)

◇MBAC 3on3 大会　7/1·59名
優勝:閃走·北斗無想流武／ PSP@七夜萌え(七夜志貴)、
里村茜はガチ@ギャルゲー勢(レン)、
ハヤテ@音夢にゃんの弟子(弓塚さつき)
2位:貴様の拳では死なん!　テレッテ～／ taimei、信、3104
3位:恋姫無双　スーさん、アロハ、トワイ
同3位 極死嫁orz ／ G、ライス、NOBU

◇GGXX SLASH 3on3 大会　7/8·22名
優勝:魔法カード「TPNの呪縛」(' 口皿口 ')
うさに(ジョニー)、ハサハ(ブリジット)、
ポンコツ決闘者(' 口皿口 ')(ロボカイ)
2位:7/7はルリルリ誕生祭 ／ゆくえ、ヒデア、艦長
3位:コリラック魔　日影、くらげ、Nagi
同3位:セガワ／べら、門、おーにし

◇ソウルキャリバーⅢ 大会　7/8·11名
優勝:ぴィ@O.A.C (カサンドラ)
2位:ナゆ　3位:世界の○田　同3位:てんぷく丸

◇旋光の輪舞 大会　7/16·16名
優勝者:あお(ファビアン[A])
2位:BAKI　3位:keiwai、Q6A

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　7/22·18名
優勝者:H·I ／井上、手嶋
2位:即席殴りこみ／ "=シン=" 、イザーク?
3位:ヒロシと愉快な仲間たち／ ヒロシ、ヒロシの仲間

◇ソウルキャリバーⅢ 大会　7/29·16名
優勝者:かがみ(ジークフリード)
2位:SYO　3位:腹素子

●クラブ セガ 天文館(鹿児島県)

◇MBAC 3on3 大会 第七章　7/2·57名
優勝:俺と八雲と28 ／八雲(翡翠&琥珀)、カズヤ(レン)、
28 (弓塚さつき)
2位:クボーターは神

使って遊べる!!
アルカディアクーポン

コピーすると使用できなくなります　アルカディア→ゲーム　8月30日から　18-9.29まで

夏休みは終わってしまったが、今月は何と一挙に5店舗が新しくクーポン加盟店に！　近くの人はクーポンを持って遊びに行ってみよう！

マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗　ゲームプラザタイガー一宮店、ダウンタウン（愛知県）、タロフォフォ（兵庫県）、戦（香川県）、セガ ワールド 大塔（長崎県）

加盟店募集中!　クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!　読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

■郵送：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-3265-7340　■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに？

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店（フウキグループ）	宮城県名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2 17 2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1 3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1～1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店（※1）	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店（※1）	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店（※1）	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
東京都	アドアーズ 八王子店（※1）	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1～4F	☎0426-48-1288
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル 2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37 8 今村ビル B1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10 11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	東京都中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
東京都	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
東京都	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS（ムトス）イースト	座間市ひばりヶ丘4-605 2	☎046-257-2413
神奈川県	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2 1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13 22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
神奈川県	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
神奈川県	ゲームラボアップル	大和市南2 2-3	☎046-261-7642
新潟県	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810 1	☎0255-45-2608
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9 20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1 7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店 Find Out! Vol.41

愛知県 ゲームプラザ タイガー一宮店

店舗情報

住　所　:一宮市富士3-1-33
電話番号:0586-24-2472
営業時間:9:00～24:00

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※メダルは1000円のお求めにつきサービス致します。

スタッフより

クーポン3個併用で『WCCF』、『ベースボールヒーローズ』もできます。ご利用ください。

Access

ゲームプラザ タイガー 一宮店
ENEOS
一宮市役所
東口
東海道本線
尾張一宮駅
至 岐阜
至 名古屋

尾張一宮駅から車で10分。国道155合線沿い。

長崎県 セガ ワールド 大塔

店舗情報

住　所　:佐世保市大塔町18-15
電話番号:0956-34-6070
営業時間:10:00～24:00
URL:http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html

対応ゲーム

ビデオ

※ビデオゲームのみ1PLAYサービス致します(対戦乱入には使用できません)。

スタッフより

毎週各種大会を開催しております。大会情報はHPにて随時更新中!　遠征プレイヤー大歓迎!!

Access

西九州自動車道
飯盛川
ジャスコ
セガ ワールド大塔
エレナ
ガスト
佐世保線
大塔駅
至 ハウステンボス
至 佐世保

JR大塔駅より徒歩1分。大塔ジャスコ隣駐車場敷地内。

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

都道府県	店名	住所	電話
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
NEW!	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
NEW!	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-1	☎0532-64-2939
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市平生町20	☎0598-26-7055
	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16 11	☎0726-84-7082
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
NEW!	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
NEW!	戦(いくさ)	高松市高松町字青田2554-18	☎087-843-2788
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
NEW!	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーボジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2006年7月21日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

Get the Top Score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
機動戦士ガンダム SEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II	シングル	489,150	キラ	プレイシティ 中央町店（鹿児島）
	チーム	848,550	シショウ オジョウ	
パワースマッシュ3	ランキング	7,548,700	036	ゲームスポット ハロウィン（島根）
ビートマニアII DX 13 DistorteD	TRANCE	7,245	NORI..	ピタゴラスMQ（和歌山）
クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士		189,300	ニホ	ゲームブルース（岐阜）
ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～	ハーダーモード	3,900,250（5面）	バナナスパ サンニンマエ	ゲームBOX.Q2（愛知）
	スコアアタックモード	8,700,580	モモコマチニコイリ	
	エクステンドモード	18,164,810	プチてんし シャスタS	SPOLA九品寺（熊本）
	カスミ	14,327,490	中野龍三	マットマウスパートII（神奈川）
	シャスタ	15,223,780		
	メイディ&ミディ	13,491,320		
	レース	18,932,690		
北斗の拳	サウザー	17,796,000	御桜 凛（ミサクラリン）	ハイテク セガ 盛岡（宮城）
	ジャギ	16,559,000	ミニマムドS 田端 ゆい	
	ハート様	15,418,400		
	シン	17,271,400	魔法少女 マジカルひなた	
	トキ	17,088,900	八雲はまじの息抜き	
	マミヤ	17,911,100	川内野 優美	
	ユダ	17,963,900	えど鳩のみ フルボイス	
	レイ	16,882,500	氷川 里奈	
くるくるカメレオン		70,800	N PON	ゲームブルース（岐阜）
エスプガルーダII	アゲハ	885,659,386	c氏全一宣言キター	個人申請 Hey（東京）
マリオカート アーケードグランプリ	ドンキーコングステージ	1'44"220	ドンキッキ（ブってなによ？）	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	WORLD-SAKURA	3'20"86	にく	個人申請 パワースティック（神奈川）
スリルドライブ3	U.S.A.	3'12"19	ヌクヌク-パイちゃん	個人申請 タイトーイン名駅（愛知）
旋光の輪舞 NEW Ver.	リリ・レヴィナス	44,999,560	ERO@ こじか二巻発売記念	グッデイ21（東京）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	猫アルク	4,555,800	ジャス、これからガンバル？	デイトナIII（埼玉）
ボーダーダウン	6D	382,606,670	YOH	グッデイ21（東京）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
式神の城III	2P同時	11,802,393,720	TAKE&YUKI	グッデイ21（東京）
	エミリオ・スタンベルク	10,018,538,430	いくぞ！ ぶち込むぞ！	
	バトゥ・ハライ	11,479,644,910	KDK-TAKEYUKI	
	ふみこ・O・V	9,725,883,190	コーハン北尾	
	ミュンヒハウゼン	8,468,273,380	F店長に感謝です	
	ロジャー・サスケ	10,562,811,090	ダメK.K	
	伊勢 雛乃	11,244,479,840	T^3-CYR-WIZ	
	金 美姫	11,266,340,450	よどさん	
	玖珂 光太郎	10,091,260,550	くそっ！入んねえっ！	
	日向 玄之丈	9,862,512,570	おおお おぉぉぉーーーつっ!!!	
	霧島 零香	11,078,486,330	古いけど信頼できる道しるべが好きなユセミ	
アウトラン2	B：Metropolis	4'15"247	Tiny-MID	個人申請 デジャヴ伊勢崎店（群馬）
ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル	アクセル	15,445,900	モンキー移転記念。G.M.C.DUO(福)	モンキーハウス本館（福岡）
	ザッパ	13,515,900	モンキーありがとう G.M.C.DUO(福)	
ストライカーズ1945 II	震電	3,299,500	M.T	大久保アルファステーション（東京）
ブレイジングスター	ウィンディナ	69,926,980	ガディスの皆さんありがとです。いたくら	個人申請 アミューズランド ガディス（富山）
ストリートファイターZERO3	ベガ	6,051,700	G.M.C.T・H 帰福記念	モンキーハウス本館（福岡）
セクシーパロディウス	ミカエル	6,961,900	ALZ-H.M	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
魔法大作戦	ミヤモト	3,987,520	戦国人	ゲームセンタードリーム・ダウンタウン合同集計（宮城）
わくわく7	スラッシュ	31,486,800	ジャスティスメン	Game in えびせん（東京）
	ライ	41,161,800		
豪血寺一族2	大山 礼児	5,636,700	あーちゃん	Game in えびせん（東京）
龍虎の拳2	ミッキー・ロジャース	3,233,084	少年	Game in えびせん（東京）
	リー・パイロン	3,022,520	D.I	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
ザ・キング・オブ・ルート66		353,628	ないものねだり JKP-RDX鶴	個人申請 ユーパラ神戸ハーバーランド店（兵庫）
ストライカーズ1945	ZERO	2,289,400	J.G.K-ALL(福)	個人申請 GAME IN COO（兵庫）
Gダライアス	ミュー	38,277,430	L2A-大明神	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
ターボフォース	新Ver.	1,669,000（3周目2面）	これ、なんてクソゲ？	ゲームBOX.Q2（愛知）

講　評

今回は、対戦が大人気の『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II』に注目。自機が受けたダメージが減点の対象になる本作では、できるだけダメージを受けずに高コストの敵を倒していくのが基本方針。ターゲットを破壊することがクリアの条件になるステージや条件を満たすと移行するエクストラステージなど、いろいろな要素があり今後もかなり盛り上がっていきそうです。ちなみに今回は【シングル】、【チーム】ともに使用機体はストライクフリーダムで、ルートAを選択したスコアになっています。

『ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～』は部門別集計開始。【ノーマルモード】はキャラごとの撃ち込み点数がそのままスコアの差につながっています。やはりサンダーレーザーの撃ち込み点がずば抜けて高いレースが最高得点キャラになっています。また、今回は中ボスが逃げる直前まで粘って稼いでいるようです。これは中ボスが逃げ際に乱射した多くの弾を消して、弾消し点を稼ぐためです(当然中ボスも倒す)。

また、【スコアアタック】はカスミのAB決定を使用。5分の制限時間内でどれだけスコアを稼げるかというこのモード、敵を早く倒せばその分次の敵がすぐ出現するいわゆる"早回し"の内容だけに最も激戦が予想されましたが、トップはほかのプレイヤーを大きく引き離したブッチギリのスコア。初回からここまでのスコアが出るとはだれが予想したでしょうか。果たしてまだ延びる余地はが残っているのか？　も気になります。

今回の『式神の城III』のスコアは、ステージクリア時のボーナス加算時にエクステンドが無効になる現象を踏まえた上での点数調整と、パターン組み換えの集大成といったところでしょう。ただし、各場面での獲得スコア次第では、まだハイテンションMAXの使用場所が変わる可能性も否定できないようです。

『エスプガルーダII』の【アゲハ】は4面ボスで1ミスし真セセリ無し、残ハート4、残バリア50%(ラスボスでオートバリア発動)でのスコア。いまだにじわじわと点数効率が上がってきている現状ですが、プレイヤー間のパターン交換によってまだ若干の伸びしろが残されているようです。

HIGH SCORE CLOSE UP!

タイムクライシス4

1位

7,066,850

M.T@Team Gun-Powers　個人申請 セガワールド布施(大阪)

2位

6,975,220

M.N　個人申請 駅前スタジアムIII(愛媛)

3位

6,939,930

負け犬@TYO-チョイ　個人申請 ゲームセンター地蔵舞(東京)

連続ヒットボーナスを狙え！

『タイムクライシス4』は、これまでのシリーズ同様、一定時間内に連続して敵に弾を当てていく『連続ヒットボーナス』が稼ぎのキモ。どこまでコンボを多くつなげられるかすべてといっても過言では無い。

その際にも敵の頭を狙っていくのが理想だが、今回トップのプレイヤーはコンボがつながりにくい場所では胴体を狙って追い撃ちしやすいようにしている。また、前作よりタイムボーナスが高くなったことで、3-1、3-3などは、コンボよりもタイムを優先しているようだ。

ちなみにトップスコアの点数効率は1面クリア時322万点、2面クリア時529万点。締め切り時点ではかなり極まったスコアであるとのこと。

今後も全国屈指の実力を誇るガンシュースコアラー集団"Team Gun-Powers"のプレイヤー陣がトップ争いの中心になるのは間違い無く、今後も注目していきたいところだ。

トリガーハート エグゼリカ

エグゼリカ

356,681,606

れっさー　トライアミューズメントタワー(東京)

クルエルティア

403,672,498

れっさー　トライアミューズメントタワー(東京)

1、3面はショットのみで倍率優先

集計2回目となる今回は、ほかのプレイヤーを100万点ほどの僅差でかわした"れっさー"氏が堂々の2部門制覇！

稼ぎの方法は、敵破壊時に出現する得点アイテムを泳がしてから回収していくのをメインの得点源としている。倍率が高ければそれに応じてアイテムの得点も高くなっていくので、1、3面はほぼショットのみで進み倍率を上げていくプレイ方針。今後もどれだけ高倍率を維持できるかが大きなカギとなるだろう。

また、4面ボスでボーナスカウンターが減らない現象が発覚し、これを解明したかどうかが大きな得点差に結び付いたようだ。

ハイスコア集計店一覧

ただ遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ!

GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
札幌市東区北41条東1丁目2 15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00〜27:00	☎011-751-9772
フリーウェイ八戸店		
八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00〜24:00	☎0178-20 5612
ハイテク セガ 盛岡	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	
盛岡市大通2 6-11	【営】11:00〜24:00(日・祝は10:00〜24:00)	☎019-623-2562
ゲームセンタードリーム		
仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】9:30〜21:50	☎022-224 1046
デイトナⅢ		
川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00〜24:00(土・日・祝は10:00〜24:00)	☎048-269-8119
ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	
川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00〜24:00	☎049-222-8839
ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	
市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00〜24:00	☎047-395-2065
西千葉スターダスト		
千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F	【営】10:00〜24:00	☎043-244-9721
トライアミューズメントタワー	http://www.try-inc.co.jp/tower/	
千代田区外神田4-3-10	【営】10:00〜24:00	☎03-5295-2345
グッデイ21		
江東区北砂7-4-4	【営】13:00〜24:00	☎03 5690-0821
大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
新宿区百人町2 17 2 アルファビル	【営】10'00〜25:00	☎03-5330 8595
AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-10-7	【営】10:00〜25·00	☎03-5386-2460
AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-18-11	【営】10:00〜25:00	☎03-5330-6226
プレイシティキャロット巣鴨店		
豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1〜B2	【営】10:00〜24:00	☎03-3943-6735
ゲームスタジオキューブ		
板橋区赤塚2 2 18	【営】10'00〜24:00	☎03-3554-2261
Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】11:00〜24:00	☎03-6909-4776
マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14.00〜24:00(土・日・祝は12:00〜24:00)	☎044-751-8570
イミグランデ 相模原店		
相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00〜24:00(土・日・祝は9'00〜24'00)	☎042-753 8881
ロングラン万代		
新潟市万代1-1-26	【営】10:00〜24:00	☎025-245-0202
ゲームブルース		
大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】10:00〜24:00	☎0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9.00〜24.00	☎052-452-0920
GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
愛知郡長久手町山越110	【営】11:00〜24:00	☎0561-61-1439
天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
西尾市高砂町41番地	【営】9:00〜24:00	☎0563-56-7953
ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
豊田市深田町1-65 1	【営】10:00〜24:00	☎0565 26-6777
ゲームランド おにごっこ	http://2style.in/ELEANOR/	
松阪市平生町20	【営】13.00〜23:00	☎0598-26-7055
GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	
京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00〜24:00	☎075-711-1435
GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30〜24:00	☎0774-44-5770
チャレンジャー ABABA天神橋店		
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00〜24:00	☎06-6357-6677
アミューズメントスタジアム豊中		
豊中市玉井町1 1 1 エトレ豊中 205号	【営】10:00〜24:00	☎06-6857-5700
ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
和歌山市加納319-1	【営】10:00〜24:00	☎073-472-3566
ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
出雲市渡橋町985-3	【営】10'00〜24:00	☎0853-23-0731
えの木		
高知市旭町3-104	【営】10:00〜24:00	☎088-825-3293
モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
福岡市中央区六本松2-6 7	【営】10:00〜24·00	☎092-731 0052
サブカルチュア		
筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00〜24:00	☎092-922-9010
ゲームスポット大橋		
長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F〜3F	【営】8:00〜24:00	☎095 845-9619
ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00〜24:00	☎096-343-9831
SPOLA九品寺		
熊本市九品寺5-10-15	【営】10'00〜27:00	☎096-372-5700
プレイシティ中央町店		
鹿児島市中央町34 10	【営】8:00〜24:00	☎099-252-8884
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】24時間営業	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●GAME 41(北海道)
『旋光の輪舞SP』入荷してると思いますので、スコアアタックしに来てください。

●ゲームビンゴ(千葉県)
ホームページが移転しました。新しいアドレスは
http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/
です。今後ともよろしくお願いいたします。

●大久保アルファステーション(東京都)
カプコンの最新作『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs. Z.A.F.T.Ⅱ』が1プレイ50円で、全12筐体稼働中です! ライブモニターも設置してありますので、ぜひご来店ください!

●Game in えびせん(東京都)
『サイバリオン』のセンサーを新品に交換し、ボリュームも上げました。まだまだ元気に現役稼働中ですので、皆さま遊びに来てください!

●マットマウスパートⅡ(神奈川県)
この号が出るころには『バーチャファイター 5』が入荷済みの予定です。ぜひご来店ください。

●ロングラン万代(新潟県)
この号が出るころには、夏休みも残りわずかといったところでしょうか……。『バーチャファイター 5』、『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs. Z.A.F.T.Ⅱ』などなど、夏休みボケ解消にはゲームが一番! ぜひご来店あれ!!

●ゲームブルース(岐阜県)
入道雲を見ると、うおー、夏が来たなぁって思います。通勤中の車ではエアコンをつけずにウィンドウ全開で風を感じています。

●ゲームBOX.Q2(愛知県)
最近は土日のお客さんが多いです。というかシューティングコーナーは土日しか人がいません。やり込みたい人は平日が穴場ですよ〜。

●GAME-COLLEGE(愛知県)
対戦台、力入ってます。『鉄拳5 DR』2セット! 50円2クレ! 『メルブラ』も2セット! 50円2クレDAYあります。『GGXX SLASH』も同じくありますよ。録画もできちゃいます。

●ハイテク セガ 豊田(愛知県)
レトロゲーム常設20台以上!! リクエストは当店ノートまでお願いいたします。

●ゲームランドおにごっこ(三重県)
ホームページアドレスが新しくなりました。
http://2style.in/ELEANOR/

●ピタゴラスMQ(和歌山県)
長かった夏休みも終わり。皆さん何か思い出は作れたでしょうか? MQは新作『ギター V3』、『ドラムV3』の入荷など、まだまだ熱いですよー!

●えの木(高知県)
『バーチャファイター 5』DXが2セット、『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs. Z.A.F.T.Ⅱ』も2セット入荷しました。あと、『エグゼリカ』も絶不評稼働中! 『ピンクスゥイーツ』も付けますので、『三国志大戦2』とトレードしてくださる店舗様、猛募集!!

●サブカルチュア(福岡県)
ただ今、『北斗の拳』のフリープレイや『KOF』の大会などのイベントをやっています。福岡にお立ち寄りの際はご来店ください。

●ゲームスポット大橋(長崎県)
日本が生んだ世界のスーパースターみのもんたです!! 2度あることは3度ある!! あなたは来月号をぜひ買いなさい!! それとTVゲームは健康に良いからぜひ毎日やりなさい!! やるならスポット大橋!! わかりましたか!?

●スポラ九品寺(熊本県)
1Fビデオゲームコーナーカウンターにスコア集計ノートを設置しております。スコアの確認はビデオコーナースタッフまでお申し付けください。自己ベストなどの記念にもどうぞ。

●プレイシティ中央町店(鹿児島県)
『DDR SuperNOVA』も入荷して、音ゲーコーナーが一段と充実しています。当店はエアコンの下にありますので涼しくプレイできると思いますが、風邪をひかないためにも、タオルと着替えのシャツの準備をおすすめします。

●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)
闘劇DVDが楽しみです。このところへばり気味の高校生たちにとって良い活性剤になるでしょう。動け動け! 止まったら追いつかれるぞー! 『ストⅢ3rd』もみんな腕を上げていますよ。対戦求ム!

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

〜さらなる戦場を求める挑戦者たちへ〜

ゲームブルース

■ 岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル1F
■ TEL:0584-82-6196
■営業時間:10:00〜24:00

ゲームブルース
十六銀行
ヤナゲン
N
南口
東海道本線
至 岐阜
大垣駅
至 米原

駅前商店街にある小さな店ですが、対戦格闘や音ゲーが毎日盛り上がっています。プライズは萌え系を多くそろえてあり、こちらも大人気です。大垣駅から南へ徒歩3分、ぜひお越しください!

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは ○店舗名 ○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス) ○店長およびハイスコア担当者名 ○サンプルとして店舗のスコアを10項目 ○お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。
ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

VirtuaFighter5 REVISION1

【スコア】の1部門で集計します。
※使用キャラ、カードの使用は問いません。
■工場出荷設定［GAME DIFFICULTY:NORMAL、POINT:2、TIME:45］

タイムクライシス4

【スコア】の1部門で集計します。
※1P側、2P側のどちらでプレイするかは問いません。
■工場出荷設定［DIFFICULTY:NORMAL、LIFE:3］

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141％に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
※本誌No.60（2005年5月号）以前に付随している個人申請用のハガキは現在と住所が異なっておりますので使用しないでください。

～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア12月号掲載）は
2006年9月18日（月・祝）
までに出されたスコアで、
9月20日（水）当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4:大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。
対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

個人申請記入用紙

ゲーム名
集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数
難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前　電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA Vol.34
Virtua Fighter 5 White Book -Keep it Real-

価格：1,700円(税込)
雑誌コード：61954-31

シリーズ最新作のムックが登場！ 記事は新バージョン「REVISION1」に完全対応！ 新キャラのアイリーン、エル・ブレイズをはじめ、全キャラ固有技を写真付きで紹介！ さらに付録DVDにはトッププレイヤーによる熱い対戦の模様を収録！ 本で知識を吸収し、映像を見て使い方を覚えよう!!

ARCADIA EXTRA Vol.33
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II 攻略ガイド

定価： 1,450円(税込)
雑誌コード： 61954-34

40機体の基礎データから、立ち回りやチーム戦術まで解説。コスト別の組み合わせやCPU戦の攻略など、本作を楽しむための要素が盛りだくさん! 特に詳細なデータは必見だ!

ARCADIA EXTRA Vol.31
三国志大戦2遊戯指南書 先陣之心得

定価：1,200円(税込)
雑誌コード：61954-24

ゲームの基礎知識とすべての武将カードについての詳しい解説を掲載。これから『2』を始めようという君主は必読だ。乱世を勝ち抜きたいならば、これを読まない手は無い!

ARCADIA EXTRA Vol.30
鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本 拳魂一擲

価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-87

新キャラの全技を写真付きで解説しているほか、各キャラの新技や立ち回り、コンボ、アイテムを紹介。付録DVDにはソウルで行なわれた韓国最強決定戦を収録!

ARCADIA EXTRA Vol.28
THE KING OF FIGHTERS XI CONQUEROR'S GUIDE

定価：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-71

タイムリリースキャラを含む全キャラを徹底攻略! セービングシフトやドリームキャンセルなどのシステムも詳細に解説。本作を遊び尽くすためには必携の一冊といえよう!!

ARCADIA EXTRA Vol.26
GUILTY GEAR XX SLASH BEAT ENCYCLOPEDIA

定価： 1,449円(税込)
雑誌コード： 61953-66

全キャラクターの技表や対戦攻略はもちろん、各種データを網羅! 新キャラである聖騎士団ソルやA.B.Aの描き下ろしイラスト、初公開となる設定原画も掲載しているぞ。

ARCADIA EXTRA Vol.25
THE IDOLM@STER PLATINUM ALBUM

定価： 1,600円(税込)
雑誌コード： 61953-61

多数の描き下ろしイラストを、キャラデザの窪岡先生が担当！ 完全アクセサリーリストやコスチュームリスト、設定資料も充実!! プロデューサー必携の書といえるだろう!

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.76(2006年9月号)	11547-09	690円	×
No.75(2006年8月号)	11547-08	690円	○
No.74(2006年7月号)	11547-07	650円	○
No.73(2006年6月号)	11547-06	650円	○
No.72(2006年5月号)	11547-05	680円	○
No.71(2006年4月号)	11547-04	650円	○
No.70(2006年3月号)	11547-03	650円	○
No.69(2006年2月号)	11547-02	690円	○
No.68(2006年1月号)	11547-01	650円	○
No.67(2005年12月号)	11547-12	650円	○
No.66(2005年11月号)	11547-11	650円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア
メールアドレス　cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)
電話番号:0570-060-555

猿渡編集長の
房総ゲーセン狂騒曲

第二十五回「レディ・クレスト～扉を開けて～」

ゲームの魅力をいかに伝えられるか。1クレジットで「とりあえず」遊ぶことができる「始めやすい」アーケードゲーム。それが集まったゲームセンターが持つ影響力とは？

猿渡「"チャイナジョイ"こと、China Digital Entertainment Expo & Conference が開催されましたね」
ふっちゃけ先生「まぁ、中国で行なわれるゲームショウやしな。ふっちゃけ、中国といやぁ、コピー大国という印象じゃがな」
猿渡「失礼な！ このチャイナジョイは日本のメーカーも出展しており、中国国内メーカーも合わせると約150社が参加してるんですよ」
ふっちゃけ先生「とはいえ、中国でビジネスをするのは難しいじゃろ。ふっちゃけ」
猿渡「そうした面もあるかもしれませんが、最近の経済成長とゲーム市場としての可能性は、まだまだ発展の余地がある感じですよ」
ふっちゃけ先生「確かに。全人口が13億人で、その中の1億人近くが富裕層といわれるくらいじゃからな。ふっちゃけ」
猿渡「日本における総人口とほぼ同数が、市場の形成を担っているというのはすごいですね」
ふっちゃけ先生「で、その[illegible]かいな？ ふっちゃけ」
猿渡「……行ってないから分かりません。ふっちゃけ」

●

というわけで、7月末に行なわれたチャイナジョイに行ってきたわけではないが、中国事情に関して論議する機会があったので、そのあたりの話を述べていきたい。

中国の場合、大陸にある北京や上海、そして台湾、香港と、すべて事情が違っている。細かい国政を語るつもりはないが、特に台湾と香港は今回の話題とは別物と考えたい。

海外ゲーム事情に詳しい人なら聞いたことがあるかもしれないが、台湾では賭博ゲーム場を一掃する名目で、台北のゲーセンの多くを閉鎖した過去もある。中国の場合、そうした政府の大号令で一気に市場が変わってしまう。それは遙か昔のことだが、やはり上海や北京でも、「とにかく一度ゲーセンをつぶしてしまおう」というような動きも感じられる。これは正式な政策の話ではなく、業界筋での話。

しかし、もしゲーセンが壊滅的になったとしても、そこから新たに市場が形成される可能性はある。中国国内でゲームメーカーが振興している昨今、よりゲームの市場を広げていくには、ゲーセンが必要な場合もある。それは、ゲーセンは「ゲームが面白いモノ」という認知をさせる機関・装置として機能するからだ。アジア諸国や南米などの貧富の差が激しい地区では、家庭用ハードが買えない人にゲームの魅力を伝えられるとして、ゲーセンが役立っている。1プレイ分のお金さえあれば、最低でも1ゲームは遊べる。そうした「場」として機能する以上、ゲーセンが無くなることは考え難い。

「闘劇」でも毎年のように、上海・台湾・香港からのエントリーがあり、プレイヤーサイドから盛り上げようという動きもある。こうしたムーブメントを決して無くしてほしくないのは、私だけではないだろう。

次号予告

秋の夜長にアルカディア！

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II（バンプレスト）

Virtua Fighter 5（セガ）

THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘!暗黒武術会～（バンプレスト）

三国志大戦2（セガ）

W.C.C.F. European Clubs 2005-2006（セガ）

旋光の輪舞SP（グレフ／セガ）

ほか掲載タイトル多数！

次号11月号は 2006年9月30日（土）発売予定
予価650円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信 ドス龍
mosa@arcadiamagazine.com
■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
dohjin@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに！
11月号（2006年9月30日発売予定号）への投稿は締め切りました。
12月号（2006年10月30日発売予定号）への投稿もよろしくお願いします！

各コーナーへの投稿締め切り

12月号／9月15日（金）必着
1月号／10月16日（月）必着

編集後記

●新作ばかり注目されがちな家庭用と違って、アーケードゲームの場合、本当に面白いゲームはそれこそ年単位で稼働し続ける。やり尽くして飽きてしまい、やめていくプレイヤーがいても、新規参入者がその穴を埋め、人付きが絶えることはない。そして、そんな新規参入者にもアルカディアのムックが役立つのではないでしょうか。現在、自分は『三国志大戦2』ムックの下巻を制作中。『1』もやっていた熟練君主から『2』デビューの新米君主まで、そのだれもがプレイに活用でき、時間が経ってから新規参入者が手にしてもためになる、そんなムックに仕上げられればと思っています。ただ、発売後のバージョンアップへの対応はさすがに無理っス。（河野）

●後楽園ホールに「ハッスル・マニア」を観に行ったわけだが、目的はリングマットに協賛したロゴ。うーん、あまりよく見えないが、ちゃんと試合開始前に「協賛:アルカディア」と言ってくれたので一安心。（猿渡）

●GGXX新作！　英字表記は「GUILTY GEAR XX ΛCORE」、カタカナ表記は『ギルティギア イグゼクス アクセントコア』、省略表記は「GGXXΛC」。「Λ」はギリシャ文字のラムダ。「A」での表記は厳禁とのこと。（杉田）

●今夏のムックラッシュ最後の締めは9月21日発売予定の『三国志大戦2』の二冊目！　各担当は重複した進行で忙しかったと思うが、それだけ発刊できる好タイトルに恵まれたことをよろこびたい。今夏（秋）は新作を謳歌したい。（霜田）

●部屋にエアコンが無いため（笑）、夏はゲーセンが心地良過ぎてヤバい。バーチャは強豪相手にレミングスのごとく乱入を続けたせいで、勝率が30%台に突入（笑）。好きな面はゴロークンハウス（右上）です。（itakyo）

●ついに発表された『GCB Ver.2.01』！　新カードが「ポケ戦」や「戦慄のブルー」などから追加され、新展開が期待できそうです。またしてもジオンの方が面白そうなのですが、連邦の強さも揺るぎないものになりそう!?（まこ～る）

●大人気の『三国志大戦2』ですが、企画ページを始めました。皆さんも面白情報、イラスト、柵・連計アート、武将カード工作などなど、思い立ったらどしどし送ってください。本作をとことん楽しみましょう！（おじゃる）

●『連ザII』がシークレット解禁＋全国大会開催でさらにヒートアップ！　格ゲーより手軽に始められるので、複雑な操作が苦手な人にもオススメ。プレイする際にはムックを参考にね！（evo2K6では再び日本勢が活躍しているハズ！　&ぅ）

●最近『ピンクスゥイーツ』をよくプレイしている。最初は、シャスタが最強と思っていたが、今はカスミしか使っていない。理由は、カスミの方が1UPを出しやすいから。でも4面が限界です。（ハイスコアと無縁の野口）

●大規模な大会が続く『鉄拳5DR』。埼玉POPYで行なわれた軍総杯に参加しました。関西、愛知からも強豪が集い200人規模の5on5は大激戦に。準決勝ではジローが【西の最終兵器】を衝撃の5タテ。スゲェ。（上野）

●前々回の後記で「3D酔い」体質について書きましたが、仕事で『HL2S』をプレイしているうちに、以前よりは画面を見続けられるようになりました。やっぱ慣れなのでしょうか!?　それでも5分が限界ですけどね……。（岸）

●今号でもさまざまな新作情報が飛び出しましたが、もうすぐAMショーが開催です。新作が発売前にプレイできるチャンスなので、一度足を運んでみては？　毎回意表を突いてくるケイブさんのブースにも期待。（花澤）

●今月はいつになく誌面に顔が出ている気がします。『三国志大戦2』のアレは、ちっとも攻略の役には立たないですがもっといろいろやりたいです。田舎のお父さんお母さん、僕はこの通り元気に働いています。（鉄砲玉及川）

●この夏、遠出した人って結構いたりするんじゃないでしょうか。自分は、もう少ししたら今回の進行も終わるので、どこへ行こうか模索中です。どうせならイベントの日に行けたらいいんだけど……難しいかな？（永田）

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**
（土･日･祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

■E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（株式会社THINKS NEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／高橋 誠　小沢 正／上野 真嗣／岸 俊行／花澤 貴宏／及川 司／永田 秀幸
■編集協力（五十音順）　穐山 秀明／赤男／age／飛鳥／アストロ／伊勢猫／FAG／MVP／おおさか／大須晶／OYZ／カイゼルちくわ／閃屋／栗田／GrayZone／黒鉄タカスエ／京城／小山祥之／C・LAN（トリスター）／庄司卓／書記／新丸一／タケヤマ／たてしゅ　田渕健康（トリスター）／タンカー／ちび太／ちゃっきー／ニクマン／パチ　華火霊　ハメコ。／ヒョン／fan114／福田柵太郎／マタドール／マンボウ／マンモス丸谷／餅A／モミアゲ／矢永／養老彰
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大渕 重敬（株式会社THINKS NEO）
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ（五十音順）　草野 直也／小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光／（Studio T）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／オイコ／閃屋／斉藤コーキ
■業務部　青木 孝道／劃石 芳司
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子
■編集総務　須藤 史紀／高木由美子／山内ユリコ

付録『Quest of D Ver.2.0 護符の継承者 エクストラカード Vol.4【Persimmon（EX11）】の不良品についてのお問い合わせ先

■付録のカード【Persimmon（EX11）】を実際にゲームで使用した際、ごくまれにカードを認識できない場合があります。その際はお手数ですが、下記窓口までご連絡ください。なお、交換の際には不良とされる現品が必要となりますので、破棄なさらないようお願い致します。

セガAMユーザーサポート
E-mail：amusersupport@soj.sega.co.jp
（24時間受付　ただし、返信は土日祝祭日を除く、平日10:00～17:00となります）
ナビダイヤル：0570-057-071
（受付時間：土日祝祭日を除く、平日10:00～17:00）

■付録のカード【Persimmon（EX11）】が欠品していた場合は、お手数ですが下記窓口までご連絡ください。

エンターブレインカスタマーサポート
ナビダイヤル：0570-060-555
（受付時間：土日祝祭日を除く、平日12:00～17:00）

月刊アルカディア 10月号［No.077］ COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.077

第7巻 第10号 通巻第77号 平成18年10月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-10

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail post@arcadiamagazine.com

■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は74ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア10月号［No.77］アンケート対応番号

1 ギルティギア イグゼクス アクセントコア
2 メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
3 虫姫さまふたり
4 機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～
5 雷電IV
6 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
7 三国志大戦2
8 バーチャファイター5 REVISION1
9 旋光の輪舞SP
10 GuitarFreaksV3
11 DrumManiaV3
12 頭脳能力向上マシーン タッチでズノー 楽しくチェック?それともバトル!?
13 アーケードニュースアナライズ
14 アルカディアデータベース
15 日本縦断 ゲームセンターマップ
16 読者プレゼント
17 THE BATTLE OF 幽遊白書～死闘!暗黒武術会～
18 ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
19 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー Ver.2.01
20 仁義ストーム The Arcade
21 バーチャストライカー4 Ver.2006
22 式神の城III
23 ソウルキャリバーIII アーケードエディション
24 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー Ver.2.00
25 ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～
26 ベースボールヒーローズ2
27 Quest of D Ver.2.02b 護符の継承者
28 鉄拳5 DARK RESURRECTION
29 DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON
30 ロングランゲームズブースター
31 闘劇魂
32 バチャっ子インフィニティ5
33 ビート・レイジング
34 BEMANIトップランカー決定戦Archive
35 DanceDanceRevolution SuperNOVA
36 ポップンミュージック14 FEVER!
37 HALF-LIFE 2 SURVIVOR
38 の～みそコネコネパズル たころん
39 アイドルマスター
40 プライズワンダーランド
41 アルカディア フロンティアーズ
42 新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
43 設定資料集
44 アーケードゲームライブラリー
45 VGMラボ
46 猛者通信 ドス龍
47 ゲームセンターイベントリスト
48 アルカディアクーポン
49 ハイスコア全国集計
50 既刊ムック告知・通販案内
51 次号予告
52 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
53 編集後記・奥付

Q8.学校・職業・その他

1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	会社員
5	高校1年生	14	自営業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	フリーター
8	短大生	17	無職
9	専門学校生		

アルカディア No.77 アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号		番号		番号		番号		番号	

Q4. よく行くゲームセンターの名前とその最寄り駅を教えてください。

A4. [　　　　] 都 道 府 県　■最寄り駅[　　　　]

ゲームセンター名[　　　　]

Q5. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A5. (　　　　)

Q6. 今年の夏、遠方のゲームセンターへ行きましたか?　行った方は店舗名を教えてください。

A6. □はい　□いいえ

[　　　　] 都 道 府 県　ゲームセンター名[　　　　]

Q7. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A7. 〔　　　〕ページ 〔　　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　〕都 道 府 県　P.N〔　　　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

NINTENDO DS

ギルティギアのキャラクターたちが DSに殴り込み!!

上下2画面・4フロアのフィールドで最大4人同時対戦が可能!!
7種類のミニゲームで新技をゲットし最強のロボカイを作り上げろ!!

ストーリー
個性豊かな21人のキャラクターがバトルロイヤルに参戦!

ダストストライク
DS専用の新システム搭載で段差を超えた闘いが繰り広げられる!

GUILTY GEAR ギルティギア ダストストライカーズ DUST STRIKERS DS

ミニゲーム
キャラの個性が際立つ、タッチペンを使った「ミニゲーム」を豊富に収録!

ロボカイファクトリー
自分だけの最強「ロボカイ」を創りあげろ!

2006.10.5 on sale

ニンテンドーDS初の「ギルティギア」シリーズ。簡単操作でド派手な必殺技が繰り広げられる!!

ニンテンドーDS専用ソフト

■ギルティギア ダストストライカーズ
希望小売価格4,800円(税込み価格5,040円)

対応機種	ニンテンドーDS
ジャンル	対戦アクション
プレイ人数	最大4人までプレイ可能

CERO B

携帯コンテンツサイト ギルティギア倶楽部
http://gm-guilty.handybitway.com
充実のギルティギアコンテンツを君の手に!!
※ギルティギア倶楽部は、iモードのみのサービスとなっております。

※予告なく仕様の変更をする場合がございます。
ただいま予約受付中!!
ギルティギア ダストストライカーズを予約して予約特典CDをもらっちゃおう!!
内容 「ぎるてぃぎあのうぇぶらじおかもしれない」保存版 「ギルティギア ダストストライカーズ」BGM集 他
※数に限りがありますので、ご了承ください。※詳細は店頭までお問い合わせください。

ARC SYSTEM WORKS www.arcsy.co.jp

アークシステムワークス株式会社 お客様相談室
〒222-0033神奈川県横浜市港北区新横浜2-6-13新横浜ステーションビル5階
お電話の場合 TEL:045-470-1552
<受付時間>10:00~12:30/14:00~17:00[但し、土、日、祝日、当社指定日を除く平日]
FAXの場合 FAX:045-470-1551
WEBの場合 http://www.arcsy.co.jp/support/

ギルティギア ゼクス 公式サイト http://www.guiltygearx.com/

PSP®専用ソフト「ギルティギア ジャッジメント」好評発売中!!

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-10

4910115471069
00657

月刊アルカディア ARCADIA 077
発行人/浜村 弘一 編集人/松本 秀寿 発行所/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
enterbrain ●特別定価690円 本体657円